NINTENDO GAMECUBE
WL ワンダーライフスペシャル
巨人のドシン®
きょじん
任天堂公式ガイドブック
Nintendo 小学館

小学館の任天堂公式ガイドブック

●ニンテンドーゲームキューブ●
動物番長



ドーブツ配置マップ&ヘンタイチャートで、百五十獣の王への道のりを徹底指導。カバー裏には「ヘンタイジュ」「混色表」まで収録した豪華版。

B20取判　100ページ　1,143円十税
ISBN4−09−106050−1

●ニンテンドーゲームキューブ●
どうぶつの森⁺



どうぶつの森での快適な暮らし方を徹底ガイド。付録のCD−ROMには、パソコンで使える「どうぶつアイコン」と「デスクトップ時計」を収録した永久保存版!

A5判　160ページ　1,143円十税
ISBN4−09−106043−9

●ニンテンドーゲームキューブ●
大乱闘スマッシュブラザーズDX



「スマブラ」初心者から上級者まで、パワーアップしたDXを隅々まで遊び尽くすための完全ガイド。全キャラクターを使いこなして、"スマブラマスター"をめざせ!

A5判　208ページ　952円十税
ISBN4−09−106041−2

大好評発売中!!　小学館


※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。
ご購入のお問い合わせは☎03-3230-5749(小学館販売)まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。任天堂公式ガイドブック新刊の内容はインターネットで見ることができます。**http://www.21010.net**


NINTENDO GAMECUBE
WLC ワンダーライフスペシャル
巨人のドシン®
きょじん
任天堂公式ガイドブック
Nintendo 小学館

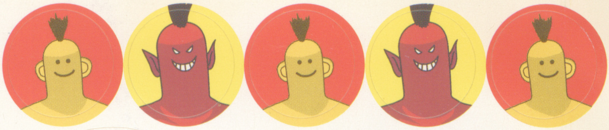
任天堂公式ガイドブック「巨人のドシン」特別付録ポスター 小学館



任天堂公式ガイドブック「巨人のドシン」特別付録ポスター 小学館
※紙の伸縮によりサイズが不正確になることがありますので、あらかじめご了承ください。

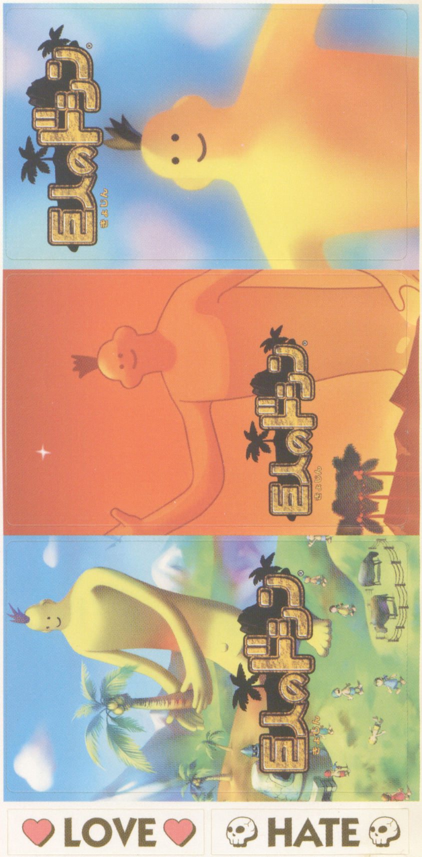


任天堂公式ガイドブック「巨人のドシン」特製シール 小学館

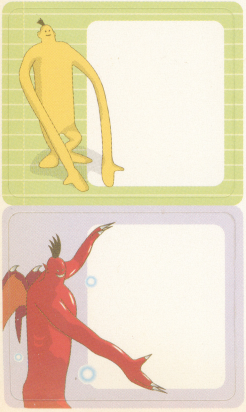


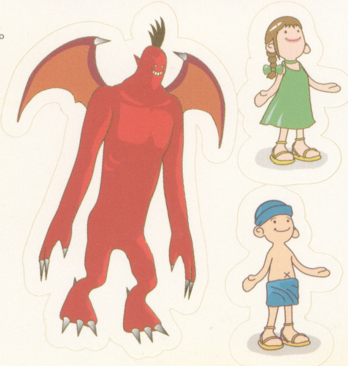


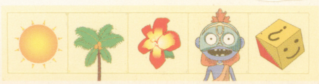
↓MDのラベルシールと同じサイズです。



↓メモリーカードと同じサイズです。











巨人のドシン®

きょじん

任天堂公式ガイドブック

Nintendo 小学館





任天堂公式ガイドブック

巨人のドシン®

もくじ

ソドルのメッセージ

ワシは歴史の傍観者……。
肉体は、とうの昔に失った。
いまでは生きているのか、死んでいるのかすらわからない。
ワシにできることは、この島の出来事を見つめ続けることだけじゃ。
この熱帯の島、バルド島に暮らす人々は、いつの頃からかある噂を語りだした。
日の出とともに、大きな人が現れるという噂じゃ。
大きな人は、水平線の彼方から現れるという。
ワシは待ち続けている。大きな人が現れる朝を……。

太陽が目覚める。
いつもと変わらない朝じゃ。
はたして、大きな人は現れるんじゃろうか……。

現れた！　大きな人じゃ！
巨人じゃ！





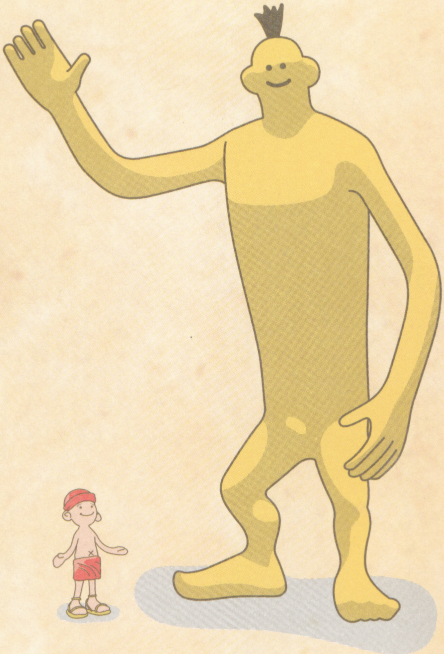
ゆっくりゆっくりと、こちらに向かってきている。
その振る舞いはおだやかで、やさしい、やさしい黄色い巨人じゃ。
巨人は歩き、島の人間と最初の出会いをした。
黄色い巨人を見た人間は、巨人の登場に驚くより、
その小ささにびっくりした。

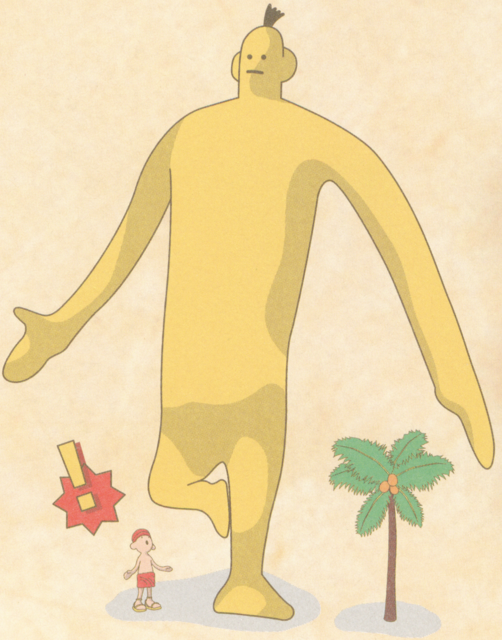
（思ったより小さかったのね…。）

ところがじゃ。
その巨人が大きく大きくなっていくので、またびっくりしたんじゃ。
人間が喜んだり怒ったりする気持ちを吸いこんで、
大きく大きく大きくなっていったのじゃ……。

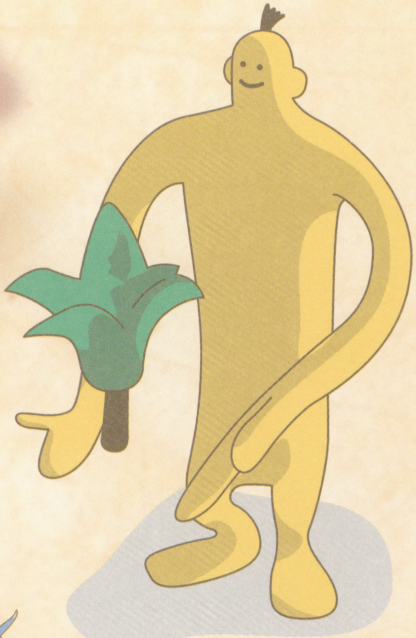
巨人のドシンの遊びかた

巨人は、最初は小さな巨人です。
けれど、島民たちの
喜びや怒りの気持ちを吸いこめば、
大きく大きく大きくなることができます。

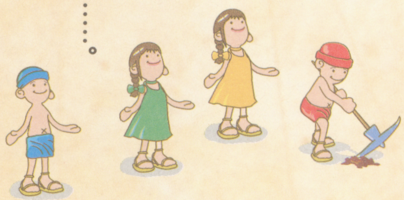




危ない！
大きくなったら、
足下に注意して歩きましょう。
島民たちを踏みつぶさないようにね。



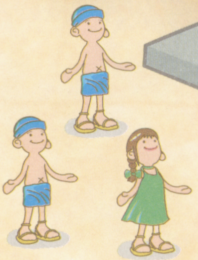
島民たちは、巨人に対してさまざまな欲求を出します。
木が欲しい、
土地をアゲてほしい、
土地をサゲてほしい、
じゃまなものをどけてほしい……。
面倒がらずに、島民の欲求に応えてあげましょう。

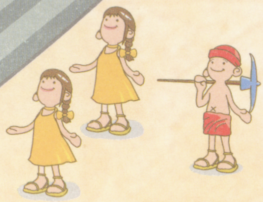


欲求に応え続けると、島民の集落は発展し、やがてモニュメントを建設し始めます。



モニュメントには、さまざまな種類があります。
巨人が島のあらゆる場所で、多くの島民たちと関われば、そのすべてを見ることができるでしょう。





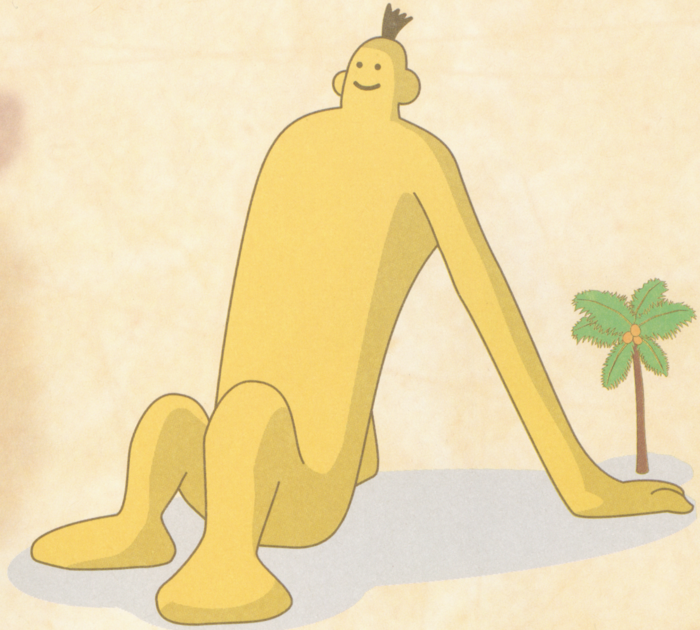
とはいっても、巨人は何をしようと自由です。



土地をアゲ・サゲしてみたり……。



気の向くままに散歩してみたり……。



何もしないで、
ぼーっとしてみたり……。

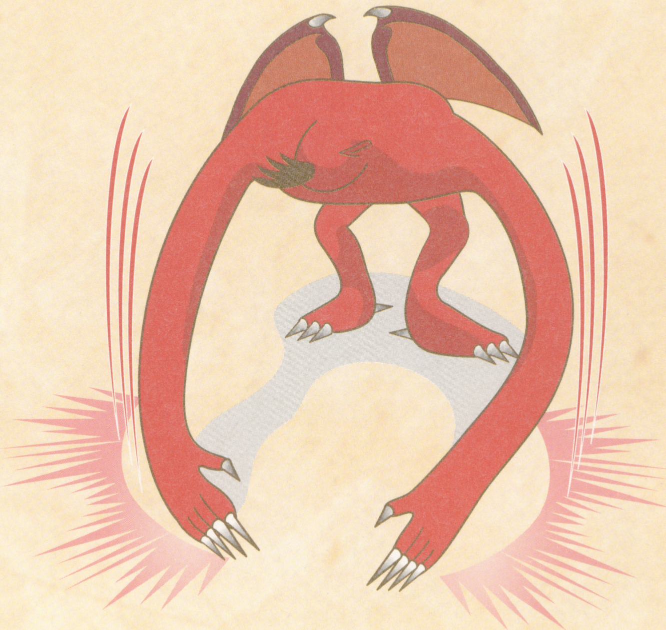


時にはやさしいラブ巨人・ドシンから、
怒りのヘイト巨人・ジャシンに変身して……、



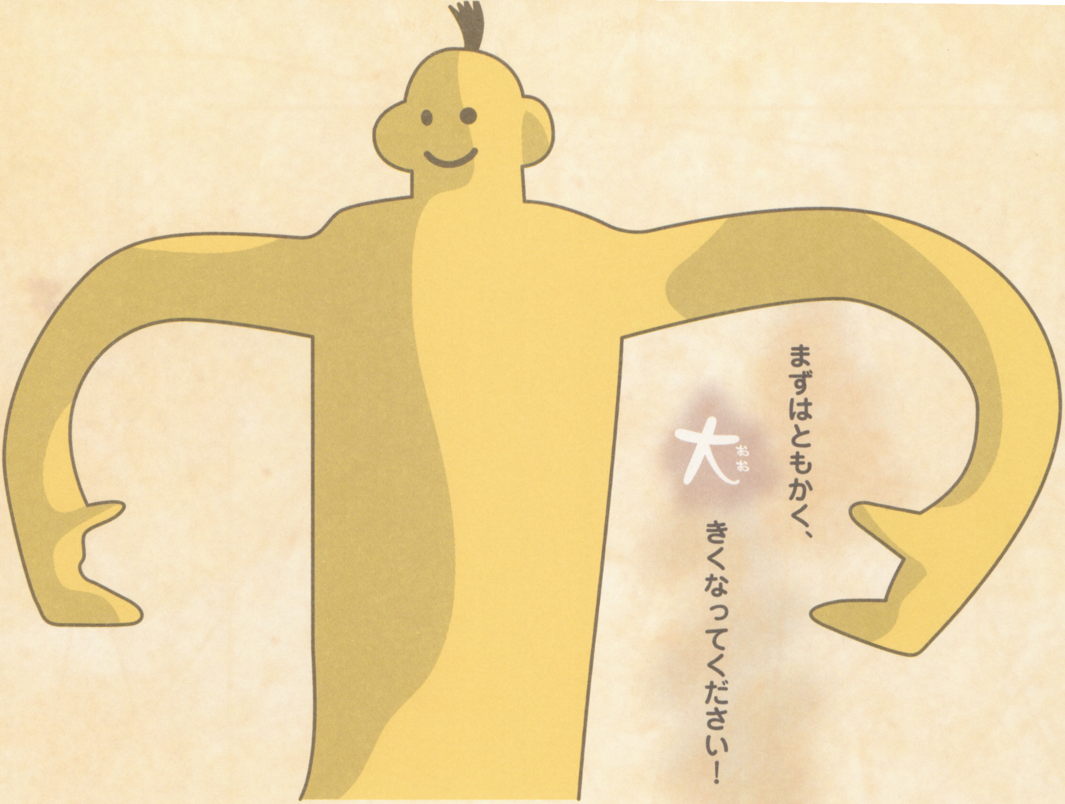
破(は)

壊(かい)の限(かぎ)りをつくしてみたり！

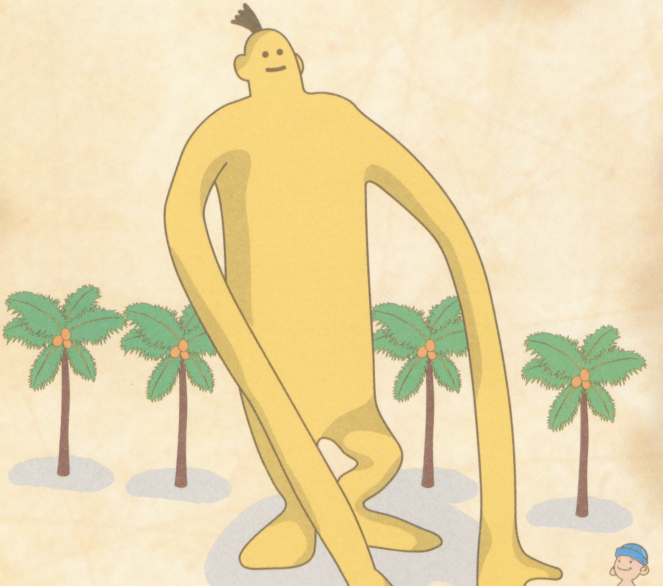


ス

トレスを解消(かいしょう)してみたり！



まずはともかく、
大きくなってください！



夕日が沈むと、巨人は
動かなくなります。

翌朝には次の世代の
小さな巨人が現れます。
ご心配なく……。

本書の使いかた

『巨人のドシン』は、ちょっと変わったゲームだ。何も知らずにゲームを始めると、何をしていいのかわからずに、とまどう人もいると思う。「すべてのモニュメントを建設する」という目的らしきものはあるが、基本的には何をしようが自由なゲームなのだ。前ページまでの「遊びかた」を読めば、それはわかってもらえるだろう。

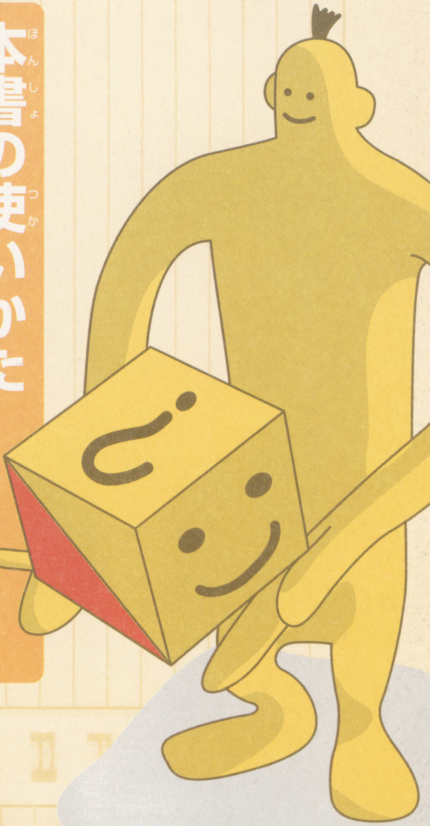
本書は、「巨人の基本」、「巨人のドシン Q&A」、「バルド島資料館」の3つの章に分けて構成されている。

ゲームの基礎知識を頭に入れておきたい人は、まずは31ページからの「巨人の基本」をチェックしよう。

ゲームを進めるうちに、さまざまな疑問が浮かぶはず。「Q&A」は、「巨人の行動」「島民」「自然と災害」など6つのカテゴリーに分類して掲載している。52ページの「Q&A一覧表」で自分の知りたい項目を調べたら、その掲載ページへと進めばいい。

モニュメントについて知りたければ、「バルド島資料館」の「モニュメント一覧」が便利だ。どの種族の組み合わせで、どんなモニュメントが建設されるのかを、すべて掲載している。

ゲーム中では読み返すことができない「ソドルメモ」も、92ページに掲載している。



◆巻頭ふろくポスターの使いかた

表面に掲載したのは、各段階の巨人の大きさ比較だ。巨人は、一度も巨大化しなかったら10m、最大まで巨大化すると301mにもなる！ なお、それぞれの段階で、ジャシンも同じ高さとなる。

★裏面は身長測定計として利用できる。図のように壁に貼って使おう★

本書からポスターを切り離し、床の高さから1mの場所にポスターの100cmの目盛りを合わせて、壁などに貼ろう。



自分の身長が測れます。

有名人と背比べができます。



ふろくシールに日付や年齢を記入してポスターに貼れば、お子さまの成長の記念にもなります！

※紙の伸縮により目盛りが不正確になることもありますので、あらかじめご了承ください。


巨人の基本

ドシン（ラブ巨人）操作マニュアル

とてもシンプルで覚えやすいドシンの操作。ゲームの基本は地面のアゲ・サゲと、目の前のモノを持ち上げる動作だけ！

ものすごく大ざっぱに言ってしまうと、『巨人のドシン』では地面のアゲ・サゲと、木や建物、島民を持ち上げて運ぶという2種類のアクションのみでゲームを進めることができる（もちろん、ほかにもさまざまな操作を必要とする場面はあるが…）。地面のアゲ・サゲとは、文字どおり地面を盛り上げたり、へこませたりすることだ。そうやって土地を改造しながら、島民の欲求に応えて集落を発展させていこう。

ドシン（ラブ巨人）とジャシン（ヘイト巨人）の操作はほぼ同じだが、それぞれの姿でしかできないこともあるので、チェックしておくこと。

Xボタン　地面を上げる（アゲ）

Yボタン　地面を下げる（サゲ）

※X、またはYボタンを押し続けコントロールスティックを倒すと、歩きながら地面をアゲ・サゲできる。
※巨人が4回大きくなると、以後XとYを同時に押すことで、地面を平らにできる（マジックパワー）。

Aボタン



モノの前でAボタンを押し続けると…。

木・建物・島民などを持ち上げる

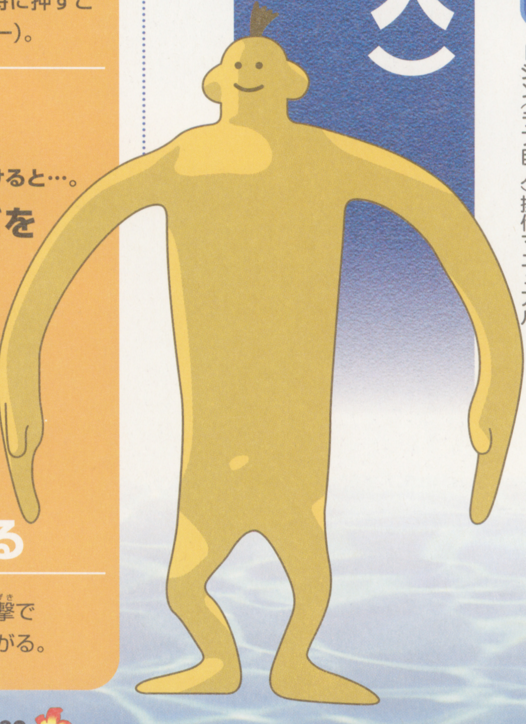
ボタンを離すと地面におろす。歩行中はボタンを離しても、持ち続ける。

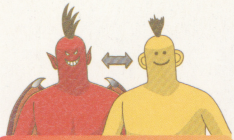
Aボタンで地面をつかみ、コントロールスティックをドシンの背中の方向に倒すと…。

地面をひっぱり上げる

Bボタン　ジャンプ

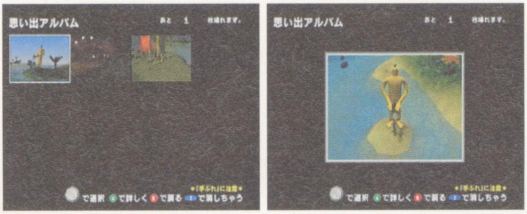
着地の衝撃で地面が下がる。



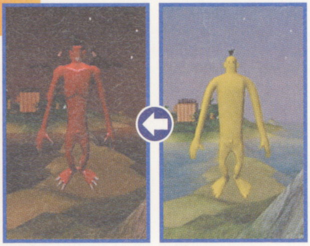


Lトリガーボタン

ジャシンへの変身



←写真を1枚セーブするには、メモリーカードに4ブロック分の空き容量が必要だ。



→水中だろうがジャンプ中だろうが、いつでも変身OKだ。

Rトリガーボタン

シャッター（写真の撮影）

Zトリガーボタン

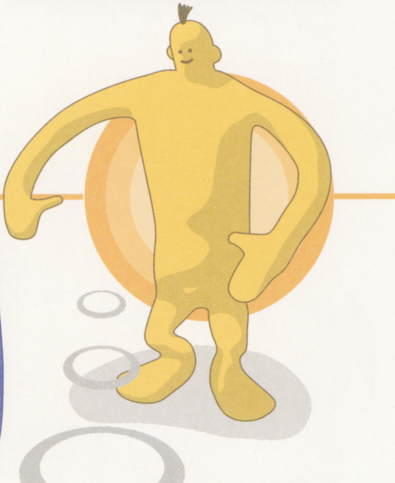
マップ表示のオン／オフ

画面左上のマップを、表示したり消したりできる。

START/PAUSEボタン

サブメニューの表示





コントロールスティック

歩く

少し傾けると、すり足で歩くことができる。

十字ボタン

カメラ（視点）のズーム

上を押すとズームイン。
下を押すとズームアウト。

Cスティック

カメラ（視点）の移動

くわしいカメラ操作は、P.36を参照。



←山の上で、Cスティックを倒しっぱなしにして十字ボタンを上下させると目が回る！

ドシンでしかできないこと

- ●木・建物・島民などを持ち上げる。
- ●地面をひっぱり上げる。

ジャシン（ヘイト巨人）操作マニュアル

その姿を見ただけで、島民たちはドクロマークを出して大ブーイング！けれど、ジャシンでしかできないアクションもあるのだ。

一見ドシンと同じような操作だが、ジャシンにしかできないこともある。小さな状態でも土地を平らにできたり、ジャンプで遠くへ素早く移動できたりと、役立つアクションが多い。もちろんドシン同様、土地のアゲ・サゲも可能なので、できればずっとジャシンの姿でいたいと思うかもしれない。けれど、島民の感情を考えると、そういうわけにもいかないだろう。

発展した集落を壊して一から作り直したいとき、巨大な山を手早く壊したいとき、土地を大改造したいときなど、ここぞというときにジャシンに変身するようにしよう。

ちなみに、歩くスピードもジャシンのほうが速いのだ。

Xボタン　地面を上げる（アゲ）

Yボタン　地面を下げる（サゲ）

※X、またはYボタンを押し続けコントロールスティックを倒すと、**歩きながら地面をアゲ・サゲできる。**

※巨人が4回大きくなると、以後XとYを同時に押すことで、**地面を平らにできる**（マジックパワー）。



Aボタン　両手パンチ

地面をたたきつけて、モノを破壊したり土地を平らにしたりできる。

コントロールスティックを倒しながら、Aボタンを押すと…。

衝撃波を放つ

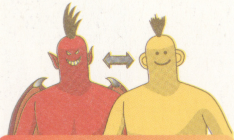
目の前のモノを破壊したり、地形を変えたりできる。Aボタンを押し続けると、連続で放つことも可能。

Bボタン　ジャンプ

着地の衝撃で地面が下がる。

ドシンよりも高くジャンプできる。これを利用して、ジャンプしたときBボタンを押し続けコントロールスティックを倒すと、空中を移動できる。





Lトリガーボタン
ドシンへの変身

ジャシンでしかできないこと

- 両手パンチで地面を平らにする。
- 衝撃波を放つ。
- ジャンプで空中を移動する。



➡うっかり集落で変身してしまうと、ドクロがうじゃうじゃ！

Rトリガーボタン
シャッター（写真の撮影）

Zトリガーボタン
マップ表示のオン／オフ

START/PAUSEボタン
サブメニューの表示





Cスティック
カメラ（視点）の移動

コントロールスティック
歩く

十字ボタン
カメラ（視点）のズーム

どちらもOK!

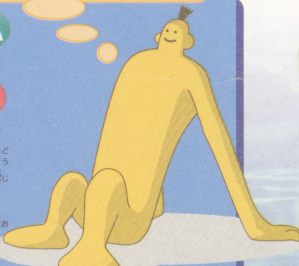


⬆ふもとの集落に注意しよう。

座る・山からすべり下りる

AとBを同時に押す

ABボタンを同時に押せば座ることができる。山の頂上で座ると、ふもとまで一気にすべりおりることもできる。平らな場所ではなく、斜面に座ること。これは、取扱説明書に書かれていないナイショのアクションだ。



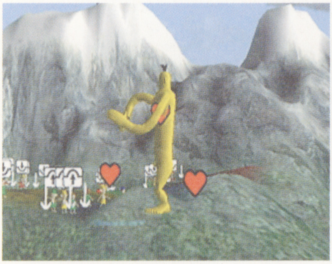
カメラ操作マニュアル

カメラ視点を遠ざけてはるか彼方の景色を楽しんだり、近づけて島民の生活を観察したり、自由にプレイしてみよう。

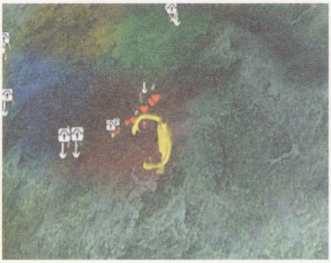
こまめに視点をチェンジしよう

カメラ視点を操作することで、よりスムーズに巨人を動かすことができる。視点変更は、Cスティックでアングルを変え、十字ボタンの上下で遠近を決定するだけの簡単な操作だ。こまめに視点をチェンジをしよう。





⬆視点を近づけすぎると操作しづらい。こんな感じがちょうどいいだろう。



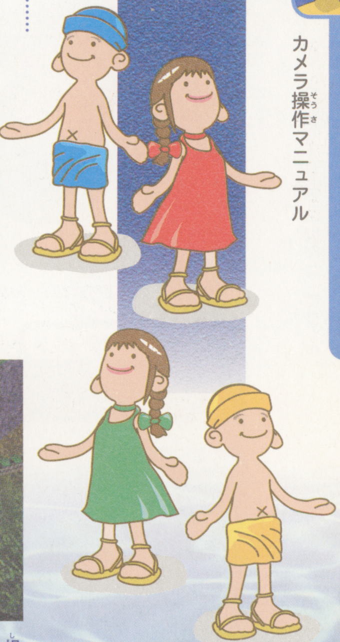
⬆土地をアゲ・サゲしているときは、視点を動かして確認してみよう。

巨人の姿が隠れたらアングルを変えよう

高い山などがじゃまして、画面が見えにくくなる場合がある。そんなとき巨人が動くと、島民や建物を踏みつぶしてしまうかもしれないので危険だ。Cスティックで視点を動かし、見やすいアングルにしよう。

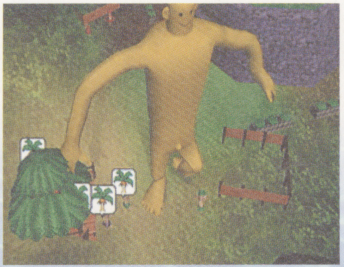


⬆こんなふうになったら、あわてないで視点を動かすこと。





⬆土地を大規模に改造しているときは、ときどき視点を遠ざけて確認。



⬆島民や建物が集まっている場所では、視点を近づけるようにしよう。

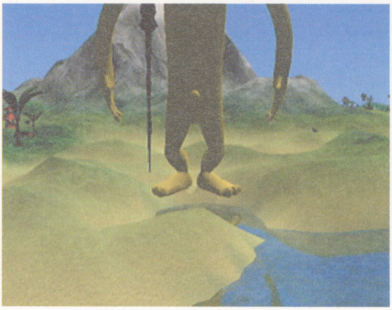
巨人が大きくなると画面に収まらなくなる

巨人が大きくなると、視点を遠ざけてもだんだん画面に収まらなくなってしまう。このページに掲載した写真は、巨人の巨大化回数（0回から15回）ごとの、いちばん遠いカメラ視点だ。大きくなることの利点も多いけれど、大きくなればなるほど画面全体を把握しにくくなることも覚えておこう。ちょっとした動きで集落に被害を与えないように、注意が必要だ。



巨大化回数：0回

⬆巨人の大きさは小さかった…というソドルの言葉どおりだ。木よりも低い。

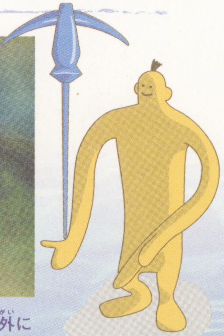


巨大化回数：15回

⬆最大になると、いちばん視点を遠ざけても、これだけしか見えなくなる。

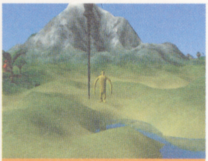


⬆スタート地点を示すカンザシは、意外に高さがある。しかし、軽いようだ。





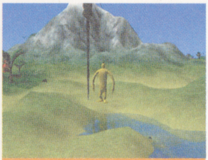
巨大化回数：1回



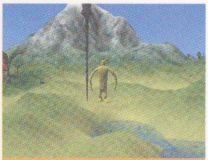
巨大化回数：2回



巨大化回数：3回



巨大化回数：4回



巨大化回数：5回



巨大化回数：6回



巨大化回数：7回



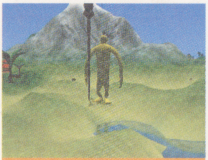
巨大化回数：8回



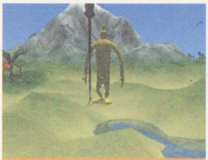
巨大化回数：9回



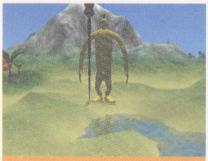
巨大化回数：10回



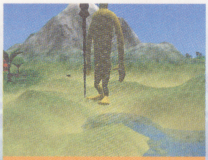
巨大化回数：11回



巨大化回数：12回



巨大化回数：13回



巨大化回数：14回

巨人にできること

巨人の操作をしっかり覚えて、自由に動き回れるようになろう。ドシンとジャシンの違いも要チェックだ！

歩く

を歩きたい方向に倒す

広いバルド島を歩いていると、遠く離れた場所に移動するとき時間がかかるが、大きくなることで歩幅も広くなり、より速く移動することができる。



⬆転びそうになったら、スティックをいろいろな方向へガシャガシャと動かそう。



⬆海の中では水圧により、陸よりも歩くスピードが遅くなる。

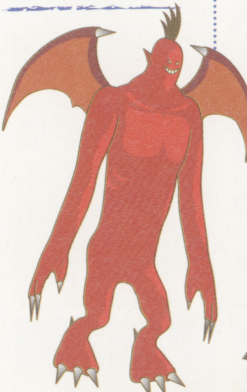


➡建物や島民を踏みつぶさないようにするためには、コントロールスティックを少しだけ傾けて、すり足で歩くようにしよう。大きくなったら、とくに注意！

変身

L

ドシンからジャシン、ジャシンからドシンへは、いつでもどこでも変身できる。海の中でもOKだし、ジャンプ中でも関係なし。また、変身回数に制限はない。ただし例外として、ドシンでモノを持ち上げているときには、ジャシンに変身することはできない。

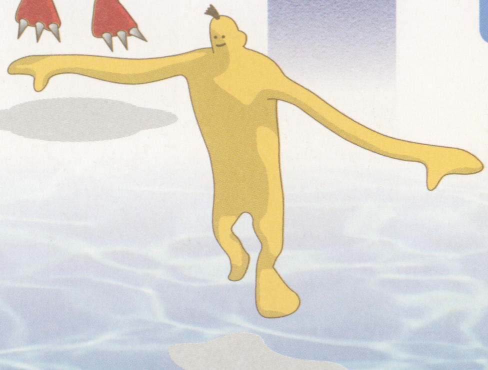


ジャンプ

B

ジャンプして着地するとき、巨人の重みで着地点周辺の土地をサゲることができる。巨人が大きければ大きいほど、サゲる量も大きくなる。

ジャシンのほうが、より高くジャンプできる。ドシンで登れない山も、ジャシンならジャンプで登ることができる。



土地のアゲ・サゲ

X 地面をアゲる↑

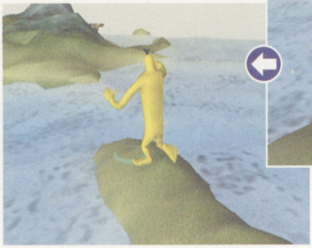
Y 地面をサゲる↓

島民の欲求に応えるために、もっともひんぱんに行うアクションだ。ボタンを間違えやすいが、間違えて押しても取り返しのつかなくなるケースは少ない。巨人が大きくなると、一度にアゲ・サゲできる土地も広くなる。より広い範囲に力が及ぶということだ。地形を大きく変えたいときは、大きくなってからしたほうが効率がいい。



↑土地は無制限にアゲ・サゲできるわけではない。高さ、深さとも限界はある。

↓コントロールスティックで歩きながらアゲ・サゲすることができるのだ。





↑こんな場合に、わざわざ立ち止まってアゲ・サゲしていないだろうか？



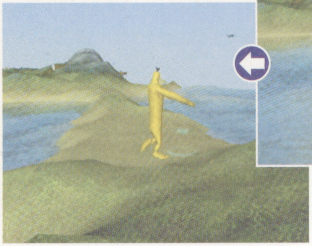
↑アゲ・サゲできる土地は、巨人が手をかざした場所を中心にした円状の範囲だ。

地面を平らにする

X と Y を同時に押す

巨人が4回大きくなれば、マジックパワーを使えるようになる。でこぼこの地面を平らに整地できる、便利な力だ。アゲ・サゲと同じく、巨人が大きくなると広い範囲を平らにできる。

↓海をアゲて作った道などを、平らに整地しておけば歩きやすくなる。





↑もちろん、アゲ・サゲ同様歩きながらマジックパワーを使うことも可能。

写真を撮る

R

時間によって、さまざまな表情を見せるバルド島。その美しい景色に見とれてしまうことも多いだろう。そんな瞬間に出会ったら、思い出の写真を撮影しよう。撮影した写真は、「思い出アルバム」でいつでも見ることができる。いらなくなったら削除すればOKだ。シャッターチャンスを逃すな！



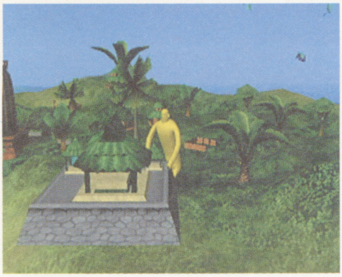
➡お気に入りの写真を撮ったら、友だちと写真を見せあうのも楽しい。

持ち上げる

A

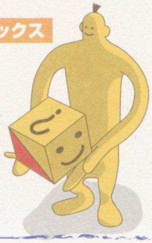
ドシンは、下に紹介したモノを持ち上げることができる。Aボタンを離せば、持ち上げたモノを下ろす。また、持ち上げたままコントロールスティックで歩くことも可能だ（このときAボタンを離していてもOK）。

木や島民など、一度にたくさん運びたいケースもあるが、それはできない。残念ながら下に紹介したすべてのモノは、ひとつずつしか持ち上げることができないのだ。

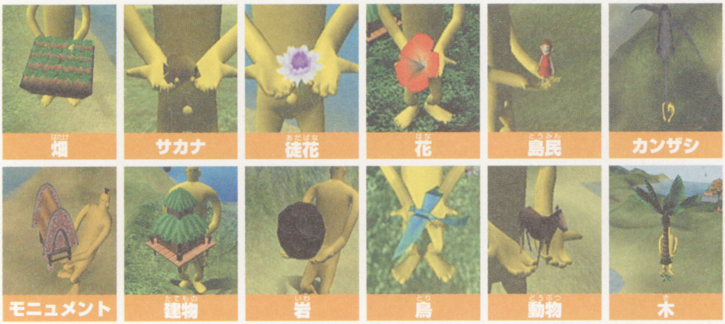


⬆建物などには、大きくならないと持ち上げられないモノもある。

ドシンが持ち上げられるモノ



ボックス



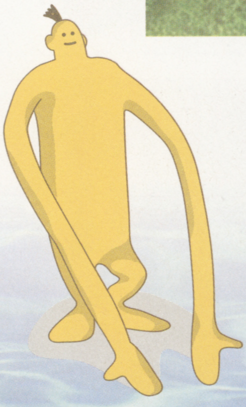
地面をひっぱり上げる

A でつかみ [stick] をドシンの背中の方向に倒す

基本的にはXボタンのアゲと同じだが、特定の場所をねらってアゲたいときは便利なアクションだ。Aボタンを押したままコントロールスティックを倒し続けることで、つかんだ地面を一定量までアゲ続けることができる。

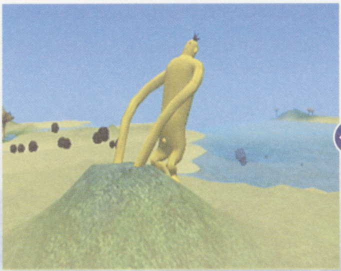


➡盛り上がった場所から斜面をつかもうとしても、地面に手が届かない場合もある。





⬆地面をつかんで、スティックをドシンの背中の方向に倒し続けると……。

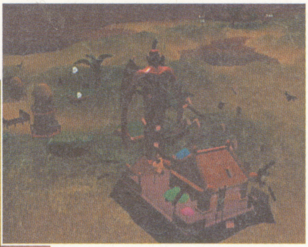


⬆グイッ、グイッという動作で地面をアゲる。もちろん海底でもOKだ。

両手パンチ

A

両手パンチには、2種類の効果がある。目の前のモノを破壊できること（島民に対しては攻撃していることになる）。そして、たたきつけることによって地面を平らにできることだ。



↑大きくなれば破壊力が増し、巨大な建物も破壊できるようになる。

↓巨大化回数が足りなくて、マジックパワーが使えないときに便利だ。



衝撃波を放つ

を倒しながら A

衝撃波を放ち、目の前のモノを破壊することができる。建物などは簡単に破壊することができ、高い山でさえもその形を変えてしまうほどのパワーだ。災害時にも役立つ。



↑Aボタンを押し続けると、連続で衝撃波を放つことができる。

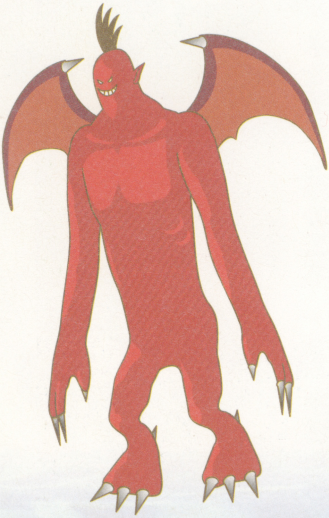
↓竜巻やノーティには、衝撃波が効果的。よくねらって放とう。



空中の移動

B を押しながら

ジャンプはドシン・ジャシンともに可能だが、ジャシンはBボタンを押し続ければ、より高くジャンプできる。このときコントロールスティックを倒せば、空中移動が可能になる。地上を歩くよりもはるかに速く移動できる、とても便利なアクションだ。もちろん大きくなればなるほど、より高く遠くへジャンプすることができる。空中での方向転換も可能。遠く離れた場所へ移動するときには、ぜひおすすめしたいアクションだ。





↑1回のジャンプでどれくらい遠くまで移動できるか試してみると……。

↓こんなに遠くまで移動する。なお、これは巨大化回数が2回の場合の例。



ゲームの進めかた

バルド島の自然の中で自由に過ごすのも楽しいけれど、目的を持ってゲームを進めることにもチャレンジしよう。



すべてのモニュメント建設をめざせ！

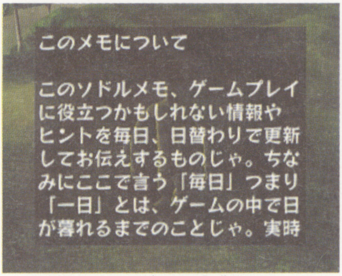
ここでは「モニュメントの建設」という目的に焦点をあて、ゲームの進めかたを解説していこう。なお、巨人は50世代を超えると古い世代から順に記録が消えていくが、ゲームそのものに制限時間のようなものはない。



↑基本的には何をしようが自由なゲームだが、エンディングを見るための目的はある。

1 まずは近くの島民に近づいてみよう

オープニングが終わると、巨人を動かせるようになる。すぐ近くに島民がいるはずだ。まずは、その場所へと近づいてみよう。ソドルが語るメッセージは大切なことばかりなので、ちゃんと耳をかたむけよう。



↑サブメニューで読める日替わりのソドルメモもチェックしておくこと。

2 木を植えて緑のエネルギーを与えよう

島民たちは、緑のエネルギー、つまり木を欲しがっている。近くにある木を持ち上げ、島民たちの欲しがっている場所に運んであげよう。木を置くと、土地が緑のエネルギーに包まれるはずだ。



↑緑のエネルギーのない場所には、島民たちは集落を作ることができない。

3 島民たちの欲求に応えてあげよう

続けて島民たちは、左のような欲求を「アイコン」のかたちで出してくる。難しいことは何もない。アゲ・サゲと持ち上げでできることばかりだ。ひとつひとつの欲求に応えてあげよう。

欲求アイコン



木を欲しがっている。別の場所から木を運んできてあげよう。

土地をアゲてほしいと思っている。矢印の場所をアゲよう。

土地をサゲてほしいと思っている。矢印の場所をサゲよう。

木や建物をじゃまに思っている。持ち上げてどけてあげよう。

花を欲しがっている。花を運んできてあげよう。

4 ハートを吸い込み大きくなろう！

欲求に応えてあげると、島民は感謝の気持ちをハートで表現する。巨人はこのハートを吸い込むことで、どんどん大きくなるのだ。具体的には画面周囲のドシンカウンターが満タン（21個）になると、1段階巨大化する。最大の15段階めまで巨大化するためには315個も吸い込むことになるが、そんなに難しいことではない。島民が増えれば、それだけ一度に得られるハートの数も増えるからだ。



5 ドクロも吸い込み大きくなろう！

島民は憎しみや怒りの感情をドクロで表現する。このドクロを吸い込むことでも、巨人は大きくなれる。ただし、ドシンカウンターは各段階ごとに、ハートかドクロのどちらか一方だけで埋めつくされなければならない。ドクロのほうが、より簡単に集めることができる。島民はジャシンの姿を見るだけで、ドクロを出すからだ。いずれにしろ、巨人は大きくなることで、より効率的に集落の発展を手助けすることができるのだ。



➡満タンになるまでは、どちらかがうち消される。



6 いよいよモニュメント建設が始まった

島民の欲求に応え続けると、やがて集落は発展し、人口が増えていく。そして集落が発展した証として、島民たちはモニュメントを建設し始める。あとは何もしなくてもモニュメントが建つのだが……、モニュメント建設が始まると、島民は花を欲しがるはずだ。



⬇花を与えないと、「味のないモニュメント」が建ってしまう……。



⬆島民たちは花を欲しがっている。花はモニュメント建設に重要な要素だ。

7 木を集めて花を咲かせ島民に与えよう

花は、一定範囲内に木を7本集めると現れる。集落から近い場所に花を咲かせ、モニュメントの建設現場まで運んであげよう。建設に間に合えば、立派なモニュメントが建つだろう。

バルド島の1日は実際の時間で30分ほどだが、島の1日の間にモニュメント建設まで進める必要はない。巨人の大きさは元に戻ってしまうが、集落の発展具合は引き継がれているので、島での翌日に続きを始めればいいというわけだ。この後の流れは、次のページへ！



⬆建設現場に花を与えたおかげで、立派なモニュメントが建設された！

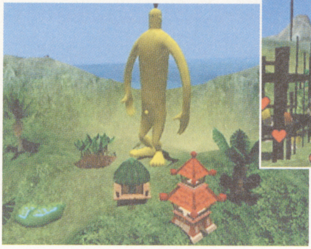
新しい集落を作り文化を交流させよう

前ページの手順を繰り返していても、すべてのモニュメントが建設されるわけではない。これ以降は、新しい集落を作り、島民の種族間で文化を交流させることが必要なのだ。以下の手順を参考に、すべてのモニュメントを建設させよう。



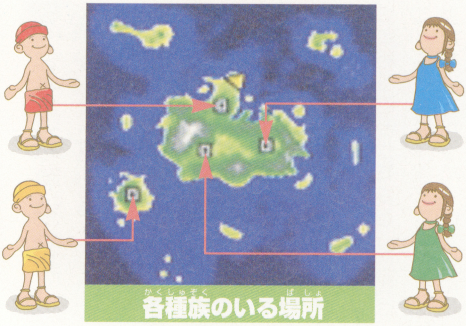
↑バルド島には4種類の種族がいる。赤、青、黄、緑、服の色に注目。

↓服の色以外にも、種族によって建物や流れる音楽が異なっている。



8 ほかの場所に移動して別の種族に会おう

最初のスタート地点そばにいる島民は、赤い服を着た種族だ。ほかの種族に会うためには、別の場所へと移動しなければならない。左のマップで場所を確認して、青、黄、緑の集落も発展させよう。ひとつの集落に関わっているときほかの集落の島民たちは欲求を出し続けるが、ドシンの体はひとつだけ。放っておけばいい。





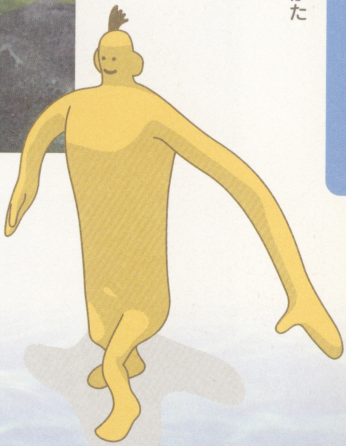
←視点をもっとも遠ざければ、遠く離れた場所の島民が出す欲求アイコンを確認できる。



↑どの集落でも欲求アイコンは同じ。どんどん応えて、集落を発展させよう。

9 災害が起こったら島民や建物を守ろう

災害が発生すると、せっかく発展させた集落に大きな被害が及んでしまう。モニュメントが建設される前に集落が災害に襲われると、再びやり直さなければならない。被害を最小限にくいとめる努力が必要だ。

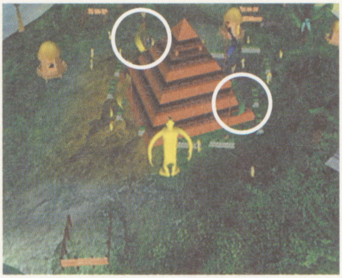




↑災害を防ごう。災害の種類や、具体的な対処方法はP.76を参照。

10 島民の種族間で文化を交流させよう

モニュメントは、種族ごとに建設されるタイプが違う。赤、青、黄、緑の各種族がモニュメントを建設すれば、４種類のモニュメントが建つというわけだ。
この４種類以外のモニュメントを建設するためには、種族間で文化の交流を行う必要がある。同じ集落に別の種族の島民が混じれば、文化を交流させることができる。赤種族の島民を、青種族の集落まで連れていこう。文化の交流に成功すると、見たことのなかった建物が建つ。これを各種族間で行おう。



↑旗の色に注目。これは文化の交流が行われてから、モニュメントが建った証だ。

11 男女ペアの島民で新しい集落を作ろう

集落は、まったく何もない場所にも作ることができる。ほかの集落から離れた場所に、男と女を一人ずつ連れていけばいい。連れてこられた島民の欲求に応え続けてやると、やがて大きな集落に発展するはずだ。
このとき、種族の違う男女を連れていけば、最初から文化の交流が行われた状態で集落は発展する。また、文化の交流は３～４種族間でも行うことができる。種族の組み合わせを変えれば、15種類のモニュメントが建つことになる。



↑集落を発展させやすいように、土地をきれいに整地しておくといい。

12 モニュメントは2パターンある

15種類のモニュメントには、実はそれぞれ2パターンのデザインがある。島民に愛された状態で建つモニュメント（ラブモニュメント）と、憎まれた状態で建つモニュメント（ヘイトモニュメント）だ。どちらの状態で建ててもかまわない。また、2パターンのモニュメントを建てると、どちらも「モニュメントリスト」に掲載される。



➡憎まれた状態で建つモニュメントは、トゲトゲがついているのだ。

13 最後のモニュメントが建ったあとは…？

愛された状態、憎まれた状態、どちらの状態でもかまわないので、15種類のモニュメント建設をめざそう。15種類めのモニュメントが建つと、島民たちは16種類めのモニュメント建設を始める。これが最後のモニュメントだ（この後の展開を知りたければ、87ページを参照）。
巨人は49世代まで記録され、それを越えると古い世代から順に上書きされる。とはいっても、モニュメントの建設は、49世代までにやり遂げなければならない、というわけではない。時間は無限にある。あせらずに、自分なりの方法でバルド島の時間を過ごせばいい。



バルド島の基礎知識

効率よくゲームを進めるために、土地や木、災害について、もっとくわしく知っておくといいだろう。

土地の種類

土地をアゲ・サゲすることと、木の有無によって、バルド島の状態は左の写真のように変化する。低地のみ荒れ地と草原（緑のエネルギーが満ちている状態）の写真を掲載したが、基本的にはどんな高さでも木を植えることは可能だ。また、スペースさえ確保されていれば、集落を作ることもできる。ただし、海底に集落を作ることはできない。



➡山を高くすると、うっすら雪が積もる。

土地の種類

高



高い山



高地（荒れ地）



低地（草原）



低地（荒れ地）



海

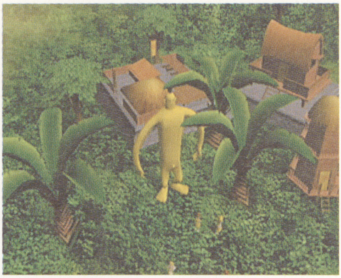
低

⬅海底に木を植えることも可能だ。枯れにくいので、木の保存スペースを作っておくとよい。



緑のエネルギー

集落の発展への第一歩は、島民たちに木を与えることから始まる。木からは、集落の発展に欠かすことのできない緑のエネルギーが放出されている。島民たちは、緑のエネルギーのない土地に建物を建てることができない。また、いったん建てられた建物も、周囲に緑のエネルギーがなくなると、だんだん壊れていくのだ。



⬆緑が必要といっても、集落にこんなに木があってもじゃまなだけ……。



⬆枯れ木を集めて花を作れば、緑の木によみがえる。一石二鳥だ。

⬇さまざまなタイプの木があるが、枯れ木も含めてエネルギーを持っている。





⬆木は、やがて枯れる。水が近くにあれば木の寿命は延びる。

災害

バルド島には、さまざまな災害が起こる。災害を起こりにくくすることは可能だが、災害を完全になくしてしまうことは不可能に近い。いつ、どの災害が起こっても対処できるようにしておくことが大切だ。離れた場所で災害が起こったら、まずはマップで位置確認をすること。そしてジャシンのジャンプで現場へ急ごう。

災害の種類

竜巻



集中豪雨



ノーティ



火事



火山の噴火





➡噴火の後に残る土玉は、巨人がある程度大きくなってから体当たりで壊せる。

マップ

集落が増えてくると、目的地を見失ってしまうことも多い。そんなときは、マップで確認してみよう。災害が起きたときも重宝するはずだ。また、木を集めて花を咲かせたとき、花をその場に置いたままにしておくと、つい忘れてしまうケースがある。これもマップに表示されるので、花のある場所まで戻ることができる。

なお土地のアゲ・サゲによる地形の変化も、そのままマップに反映される。ときどきマップで現在の形を確認しよう。

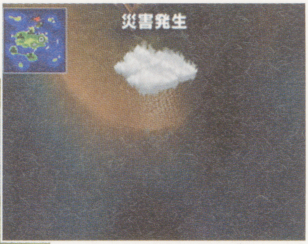
マップ中の記号の見方



- 巨人の現在位置と向き
- 集落がある場所
- モニュメント建設中の集落
- モニュメントがある集落
- 災害等が発生している場所
- 花がある場所



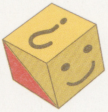
↓花の存在を忘れて木を集める…、なんて無駄なことはしないように。



↑バルド島で何か大きなことが起これば、離れた場所からでも確認できる。

ボックス

ボックスは建物を持ち上げると、その下から見つかる。また、毎日正午になると、空からスペシャルボックスが降ってくる。スペシャルボックスは、中身もゴージャスだ。ボックスは足で触れたり、投げて壊したりして開けよう。



ボックスの中身


ハート


ドクロ


木


島民

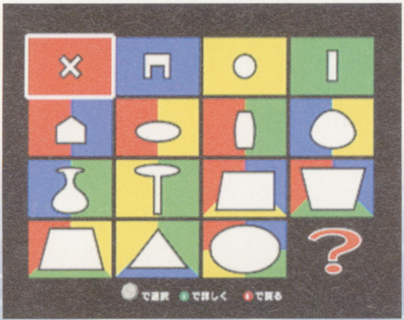


↑開けずに、ある程度ためておくことも可能だ。必要なときに開けよう。

モニュメントリスト

1日の途中でも、サブメニューを開けば「モニュメントリスト」を見ることができる。これまでに建ったモニュメントと同じものを作ってしまうことがないように、リストで確認しよう。

まだ建っていないモニュメントの欄に、赤、青、黄、緑の色が表示されている。これは、そのモニュメントがどの種族によって建てられるかのヒントとなっているのだ。この色を参考にして、文化を交流させよう。





思い出アルバム

「思い出アルバム」も、サブメニューから見ることができる。またとない一瞬のシャッターチャンスを逃さないためにも、記録は3枚にとどめておくようにしたい。

⬇消したくない写真は、別のメモリーカードにコピーしておけばいい。



ソドルメモ

サブメニューで読める「ソドルメモ」は、日替わりで内容が違うヒントの宝庫だ。毎日欠かさずチェックするようにしたい。

残念ながら過去のメモを読むことはできない（92ページ参照）。

巨人の足跡

バルド島での1日が終われば、巨人の足跡が画面に表示される。下のリストがそのすべてだ（□には、それぞれ数字が入る）。

この数字が翌日の巨人やバルド島の状態に影響を及ぼすことはない。その日の巨人がどのような行動をとったのかを、数字で理解するためのものだ。画面に流れる島の風景を見ながら、今日という日を振り返ってみよう。



⬅これらの数字は記録されない。新記録を更新してみたい人は、手元にメモしておくといいだろう。

巨人の足跡 項目リスト

- ◆身長 □m
- ◆巨大化回数 □回
- ◆歩数 □歩
- ◆集めた愛 □ハート
- ◆集めた憎しみ □ドクロ
- ◆抱いた人間の数 □人
- ◆持った木の数 □本
- ◆踏んだ人間の数 □人
- ◆開けたボックスの数 □個
- ◆壊した建物の数 □戸
- ◆転んだ回数 □回
- ◆ふんばり成功回数 □回
- ◆ジャンプ回数 □回
- ◆最長尻滑走時間 □秒
- ◆昼寝した時間 □秒
- ◆地面をアゲた時間 □秒
- ◆地面をサゲた時間 □秒
- ◆すり足した時間 □秒
- ◆空を飛んだ時間 □秒
- ◆水にひたった時間 □秒
- ◆現在の人口 □人
- ◆現在の建物の数 □戸
- ◆現在のモニュメント数 □コ
- ◆新しく生まれた木 □本
- ◆現在の陸地の面積 □ha
- ◆本日の埋め立て面積 □ha
- ◆現在の海の面積 □ha
- ◆本日の水没面積 □ha

島民の評価

1日の最後に島民の評価が表示される。翌日の行動に役立つ内容のものがあるので、チェックしておこう（90ページ参照）。

巨人大図鑑

メインメニューやサブメニューで見ることができる「巨人大図鑑」では、各世代の巨人がどんな巨人だったのかを、「身長愛」、「人間愛」、などの5項目で紹介している（81ページ参照）。49世代までしか記録されず、以降は古い順に上書きされていく。

⬇ジオラマ写真とともに紹介される。次ページに全ジオラマ写真を掲載した。



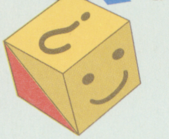
◆「巨人大図鑑」のジオラマ写真一覧（初代〜49代）◆



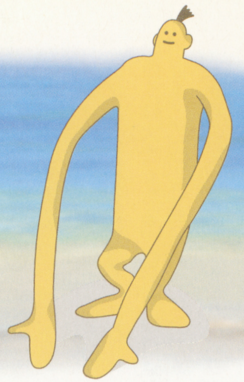
巨人のドシンQ&A



巨人のドシン Q&A 一覧表



巨人の行動



巨人のとる行動は、島そのものや住民たちに大きく影響を与える。巨人は何ができるのか確認しておこう。

Q01 とりあえず、何をしたらいいのかわかりません。

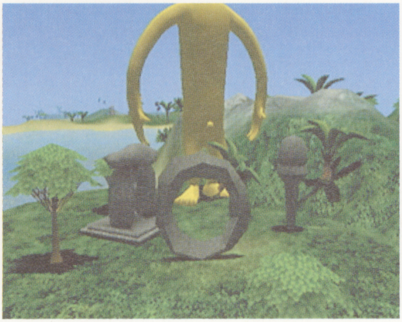
A01 まずは、大きくなってみよう。

バルド島での目的は、すべてのモニュメントを建てることだが、基本的に何をするのもプレイヤーである巨人の自由。自分が巨人になったつもりで、自然の中で自由を満喫すればいい。たとえば土地をアゲ・サゲして好きな地形を作ったり、お気に入りのシーンを写真撮影したり、島民たちとのんびり過ごしたり、ときにはジャシンに変身して、破壊神の気分を味わったり……。



↑最初の日は、操作を覚えるためにもさまざまなことを試してみよう。

そんないろいろな行動をとるときに、大きくなっているほうが何かと都合がいい。そのメリットのひとつは、歩くスピードが速くなるということだ。バルド島はかなり広いので、移動にかかる時間を短縮できるのはありがたい。ほかにも、小さいときには持てなかったものが、大きくなると持てるようになったり、一度に土地をアゲ・サゲできる面積が広くなったりする。まずはともかく、大きくなってみよう。



➡最終的には、モニュメントのような巨大なものさえ持ち運べるようになる。このように、モニュメントを1か所にたくさん集めることも可能だ。

だが、いいことばかりではない。大きくなりすぎると、足下が見えにくくなってしまう。大きくなったからといって上機嫌で歩いていると、島民を踏みつぶしてしまい、気づいたら集落は徒花だらけ、ということにもなりかねない。



↑島民の集まる場所では、コントロールスティックをゆっくり倒して歩こう。



↑歩くスピードはジャシンのほうが速い。ジャンプで移動するのが最速だ。

Q02 大きくなるには、どうしたらいいのですか？

A02 島民たちと触れあってハートやドクロを集めよう。

巨人を大きくするためには、島民の感情を表すハートやドクロを集めればいい。ハートを手に入れるには、島民の欲求に応えるなど、彼らが喜ぶことをしてあげよう。集落の発展を手助けしているときには、ハートを集めて大きくなりやすい。

いっぽうドクロの場合は、逆に島民がいやがる行動をとることで入手できる。ジャシンに変身するだけで島民はドクロを出すので、てっとりばやく大きくなりたいときには便利だ（ただし、島民には嫌われてしまう）。

ハートかドクロで画面周囲のドシンカウンターが満たされると、巨人は大きくなる。これを繰り返せば、どんどん巨大化することができるのだ。なお、ドシンカウンターは、ハートでもドクロでも21個でいっぱいになる。

ただし、大きくなるために、ハートとドクロの両方を集めてはいけない。ドシンカウンターは、同じマークで満たす必要があるからだ。1段階巨大化するごとに、ハートかドクロのどちらかにしぼって手に入れるようにすること。これはとくに、ボックスを開けるときに気をつけたい。集めていないほうのマークが出現してしまうと、そのぶんがうち消され損をしてしまう。ボックスに描かれているマークに注目し、中身を確認してから開けるようにしよう。


➡ハートはドクロを、ドクロはハートを消してしまう。取る順序に注意。

ハート出現条件

- 島民の欲求に応じる。
- 遊び人を集落から連れ出す。
- 島民を持ち上げ続ける。
- 働き者の島民を集落に下ろす。
- 好かれた島民に近づく。
- 青の島民を水へ下ろす。
- ボックスから手に入れる。


➡人口の多い集落では、一度に多くのハート（またはドクロ）を入手できる。

ドクロ出現条件

- 集落の建築物を壊す。
- 島民を踏みつぶす。
- 青以外の島民を水へ下ろす。
- ジャシンに変身して、島民に近づく。
- 嫌われた島民に近づく。
- ボックスから手に入れる。
- 遊び人を集落へ連れてくる。
- 働き者を集落から連れ出す。


➡島民を踏みつぶしても、ドクロは1つしか出さないのでおすすめできない。

Q03 ドクロで大きくなるのは、悪いことなのですか？

A03 巨人の成長に影響することはないが…。

とりあえず巨人を大きくしたいときには、ハートよりもドクロを出現させたほうが早い。どちらを取っても巨人は同じように大きくなるので、巨大化の効率だけを考えるなら、集落を破壊するなどして、ドクロで大きくなってもかまわない。



➡ジャシンに変身するだけでドクロが出現する。巨大化には便利。

ただし、島民はハートを出すと同時に少し巨人を好きになり、逆にドクロを出すときには少し巨人を嫌いになる。ハートばかり吸いこんで大きくなった巨人は島民に好かれ、ドクロばかり吸いこんだ巨人は嫌われてるのだ。これは、島民たちがどんな建造物やモニュメントを作るかということに影響してくる。いつも同じ方法で巨大化していると、見られないものもあるのだ。なお、ボックスから出たハートやドクロで、島民の感情が変化することはない。



➡手軽に大きくなれるぶん、島民たちには嫌われてしまう。

Q04 巨人は、どこまで大きくなれますか？

A04 最高で15回巨大化することができる。

どんどん大きくなっていくと、いちばん遠い視点にしても頭が見えなくなってしまうほど成長する。ドシンでいるとなかなか最大（15段階）まで成長することはないが、ある程度発展した集落をジャシンで破壊していると、わりと簡単に最大まで巨大化することができる。最大になれば、広い土地を改造するときも作業がはかどる。その日が終わると大きさが戻るので、急いで行動しよう。



⬆最大時の身長は301m！ いちばん近い視点では足しか見えない。

Q05 なぜ、次の日になると巨人は元の大きさに戻ってしまうのですか？

A05 1日が終われば巨人の生命も終わる。

巨人は、日没とともに動きが鈍くなり、やがて動かなくなってしまう。これが巨人の一世代だ。そして翌朝、次の世代の巨人に生まれ変わっていく。元の大きさに戻るのは、世代の違う別の巨人だからだ。もう、これはこういうものだとわりきるしかない。

ただし、島民との関係や、集落の発展状況など、前の巨人のとった行動は受け継がれていくのだ。



⬆日没が近づいてくると、島民は巨人との別れを惜しむように手を振っている。

Q06 いつジャシンに変身すればいいのですか？

A06 災害時にジャシンのパワーを活かそう。

いつ変身してもかまわないと言いたいところだが、せっかく仲よくなった島民の前ではジャシンに変身するべきではない。

それでは、ジャシンに変身するタイミングは島民に嫌われたいときだけだろうか？ そんなことはない。次にあげるようなときこそ、ジャシンの出番だ。

まずは災害が起こったとき。ジャシンのパワーを活かして、竜巻や火事から集落を守ろう。このとき、島民を巻きこまないよう周囲に注意をはらうこと。

次に土地改造をしたいとき。ジャシンの両手パンチは地面を平らにでき、衝撃波は高い山を大きく削ることができる。島民を連れてきて新しい集落を作る前に、ジャシンであらかじめ整地しておくと効率がいい。山を削るときは、反対側に集落がないかどうか確かめること。



⬆災害が発生したときこそ、ジャシンの力を最大限に活用するチャンスだ。

⬇ジャシン専用のアクションを駆使して、効率よく土地を改造しよう。





⬆なまけ者の島民の前でジャシンに変身すると、働き者に変わるかも……。

Q07 巨人が壊すことのできるものは何ですか？

A07 島民が作ったものなら、すべて破壊可能。

巨人が大きくなれば、建物だろうとモニュメントだろうと、島民が作ったすべてのものを壊すことができる。ジャシンだと力が強いぶん、ドシンより小さくても破壊できるものが多い。また、たとえ巨人が小さくても、モノどうしをぶつけることで壊す方法もある。

ただし例外として、スタート地点にあるカンザシだけは壊すことができない。



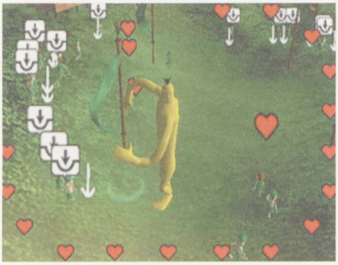
⬆巨人が小さいと体当たりしたときにはじき返されてしまう。

Q08 楽に地面を平らにする方法はありますか？

A08 マジックパワーを使えば平らにできる。

ジャシンの両手パンチなら、土地を平らにすることができる。ただし、島民の前では変身しづらいし、建物も破壊してしまう。

便利なのは、巨人を4段階巨大化させると使えるようになるマジックパワーだ。XとYを同時に押せば、土地を平らにすることができる。このアクションは、ドシンとジャシンのどちらでも可能だ。大きくなると、平らにできる範囲も広がっていく。



⬆島民は平らな土地にモニュメントなどを建てたがる。まずは整地が重要。

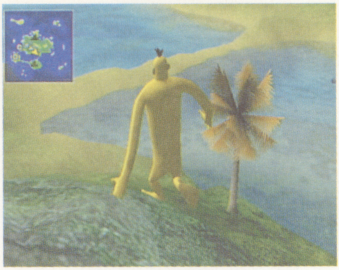
Q09 素早く移動するためには？

A09 ジャシンのジャンプで移動すれば効率的。

いかに巨人とはいえ、島のすべてを散策してまわるにはかなりの時間が必要になる。効率のよい移動方法を知っておくと、結果的に1日に行動できる時間が多くなるだろう。

まず遠く離れた小島に移動したいとき、直線距離が短いからといって、海中を突き進んだりはしていないだろうか。海中では巨人の歩くスピードが遅くなるので、陸が続いているところを歩いていくか、浅瀬を埋め立てながら進むといい。巨人が大きくなると水圧の影響を受けにくくなり、陸とほぼ同じスピードで歩けるようになることも覚えておこう。

また、ジャシンに変身してジャンプで空中を移動すれば、ただ単にドシンで歩くよりも格段に素早い移動が可能となる。しかしこの方法は、木や島民など、何かを運びたいときには使うことができない。ジャシンはモノを持ち上げることができないからだ。ドシンで移動するときのために、歩いて通りやすい道を作っておくことも重要なのだ（こういった整地をするときにも、素早いジャシンが活躍するだろう）。



⬆移動の基本は、陸続きになっているところを歩くことだ。



➡Bでジャンプして、コントロールスティックを倒す。大きくなればなるほど、より遠くまで空中移動することが可能。





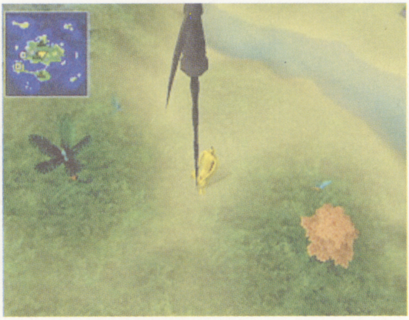
⬆集落から集落へと移動するときは、まずジャシンで飛んでいって…。



⬆集落が近くなってきたら、空中でLボタンを押してドシンに戻ろう。

島の中心から遠く離れた位置に集落を作ると、木などを運ぶのに苦労するうえ、翌日ふたたびそこまでたどり着くことさえ大変になってしまう。集落の間隔を短くしてやれば、移動時間を短縮できるので効果は大きい。さらに、異なる種族との交流をさせやすいというメリットもある。

しかし、大きな災害が発生したときには、複数の集落がまとめて被害を受けるリスクがつねにつきまとうことにも、注意しなくてはならない。



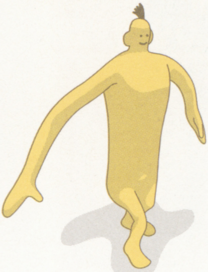
➡カンザシの位置も重要。いつまでも最初の場所に置いておかず、島のどこへ行くにも便利な場所に移そう。

Q10 山を登ろうとすると、転んでしまいます。

A10 大きくなれば転ばずに登ることができる。

ゆるやかな傾斜の山なら頂上まで歩いていくことができるが、急な斜面を登ろうとするときに、いきなり巨人が転んでしまい、下まですべり落ちてしまうことがある。これは、巨人の身長が低いことが原因なのだ。踏んばりながら強引に登ろうとしても、またすぐに転んでしまってまず登ることはできない。急な斜面を登りたいのなら、まずは巨人を大きくすることから始めよう。

しかし、小さいままでも登れないことはない。ジャシンに変身して、頂上までジャンプで登っていけばいいのだ。頂上に集落などがあるときは注意しよう。





➡これくらい傾斜が大きいと、小さな巨人では登ることができない。



➡ジャシンでジャンプすれば登れる。急な斜面に着地して転ばないように。

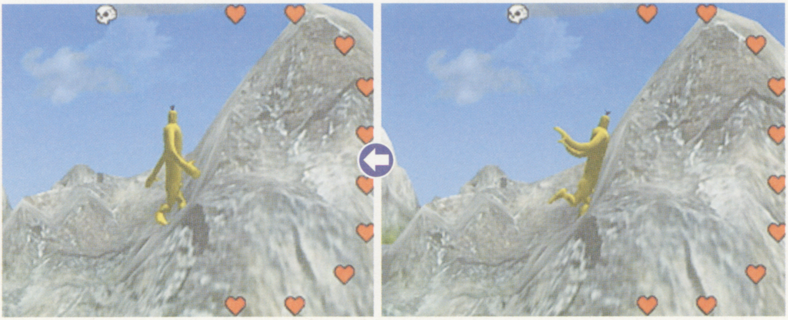
Q11 転ばないようにする方法はありますか?

A11 スティックをガシャガシャさせよう。

急な斜面を無理に登ろうとして転んでしまうと、ふもとの建物などを壊してしまうことになる。こういったことを避けるために、踏んばって体勢を整え、転ばないようにしよう。やり方は、転びそうになったらコントロールスティックをいろいろな方向にガシャガシャと傾けてやればいい。簡単そうに思えるが、意外に難しい。転びそうになったらすぐにスティックを操作しないと間に合わないので、反応できるかどうかが重要になってくる。

また、コントロールスティックをグルグルと回すことでも同じ効果があり、転倒を防ぐことが可能だ。自分に合った、やりやすい方法を選ぶといいだろう。

巨人が大きくなるにつれ、除々に急な斜面を登ることができるようになる。そして最終的には、まったく転ばなくなるのだ。



➡フラフラし始めたら、転ぶ直前というサイン。すかさずスティックをガシャガシャ動かそう。転んだからといってデメリットがあるわけではないが、建物や島民に被害を与えてしまうこともある。

Q12 高さ・深さの限界は？

A12 平らになったら限界点。

山の高さにも海の深さにもそれぞれ限りはあるが、そこまでアゲ・サゲするのは小さな巨人ではなかなか難しい（最大まで巨大化していれば、あっさり限界まで到達してしまう）。

小さなときに、同じところだけをアゲ・サゲしていても、それ以上高さ（深さ）が変わらなくなる。緩やかな傾斜を作るようにアゲ・サゲしないと、限界まで達することはないのだ。

山を高くしていくと、緑から灰色へと地面の色が変化していき、限界が近くなってくると、雪が積もったように白くなる。そして最終的にある一定の高さでストップするので、頂上は平らになるというわけだ。海も同様だが、光が届かないせいか山と比べると暗く、深さがわかりにくい。

ちなみに、島民はどんな高い場所でも集落を作ることができる。

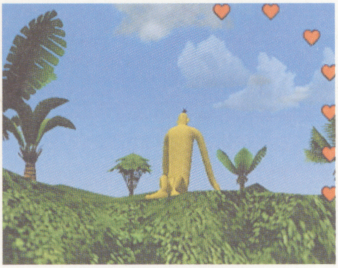

➡限界まで高くした山は、木を植えても地面が緑に変色しないのだ。


➡海溝を作って、ボックスを集めてみた。まるで海賊の宝のようだ。

Q13 巨人はどうして休まないのですか？

A13 座ったり、眠ったりすることもできる。

島民たちとの交流に疲れたら、ちょっとひと息ついてみてはどうだろうか。AボタンとBボタンの両方を押しっぱなしにしていると、その場に座りこんで休むことができる。このとき、AボタンとBボタンを同時に押さないと、地面をつかんだり、ジャンプをしてしまう。また、ある程度平らな場所でしばらく何もせずに、ぼーっとつっ立っていると、巨人が居眠りを始めてしまうのだ。


⬆AとBを押している間だけ座っている。自分の指は疲れるが……。

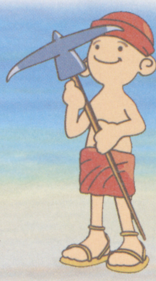
Q14 巨人は溺れませんか？

A14 溺れるどころか、海の中でも眠れる。

巨人は泳ぐことができない。海に入ると沈んでしまい、動きも鈍くなる。溺れてしまうのではないかと不安になるかもしれないが、その心配はいらない。1日中ずっと水の中にいても大丈夫だ。地上でできるすべてのアクションは、水中でもできるようになっている。しばらく放っておくと、海底でいびきをかいて眠りだす始末。しかし、日が沈むときにはなぜか立ちあがっている。


⬆巨人が運んでいる島民も溺れることはない。ただし、ドクロを出してくる。

島民



島民と関わることが何よりも大切だ。好かれる巨人になるのか、それとも嫌われるのかは、巨人であるプレイヤーの行動次第。

Q15 島民と仲よくなるための方法は?

A15 基本的にはハートを集めていればよい。

島民はハートを出すたびに、巨人に対して好意を持つようになっていく。ハートは愛や友好のしるしなのだ。島民と仲よくなりたいのなら、喜ばれるような行動を何度も繰り返そう。島民たちの欲求に応えていれば、喜んでもらえるはずだ。

島民の欲求はすべて、集落を発展させるためのものだ。こつこつと島民のお手伝いをして、少しずつ印象をよくしていこう。集落の誕生からモニュメントが完成するまで、ずっと離れずにつきっきりで面倒を見ていれば、島民たちはきっと巨人のことを好きになってくれるだろう。

ただし、単純にハートを集めればよいというわけでもない。ボックスから出るハートをいくらたくさん取っていても、巨人が大きくなっていくだけで、島民の感情は何も変わらない。あくまでも、島民からの愛を受け取らなくてはならないのだ。

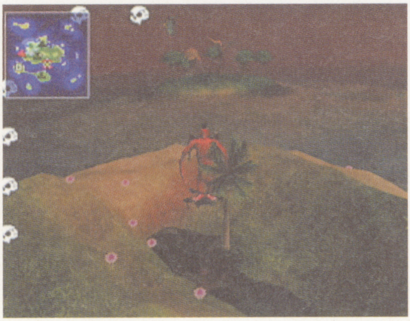
ところで、ある程度まで大きくなった集落で一度島民たちに嫌われてしまうと、ふたたび好いてもらうためには、とても苦労することになる。嫌われるのは簡単でも、仲よくなるのには大変な努力が必要なのだ。いっそのこと新しく集落を作ってしまい、そこから生まれてくる新しい島民と仲よくするというのも、ひとつの手段かもしれない。



➡巨人が大好きな島民たちは、通りがかっただけでたくさんのハートをくれる。



➡ボックスから出るハートをいくら取っても、島民の好意は増さない。



➡嫌われてしまったら、集落ごと地図から消してしまうという手荒い方法も……。

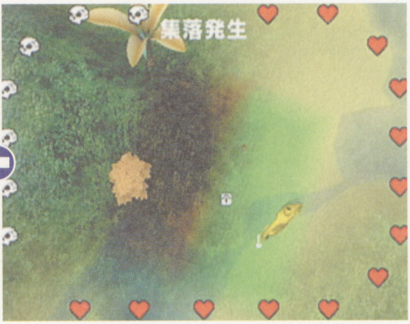
Q16 島民の服の色が違うのはどうしてですか？

A16 種族の違いを意味している。

島民は、その服の色によって種族が分かれている。それぞれの種族が別の文化を持っているのだ。島民たちが集落に作る建物やモニュメントなどは、この種族の色、すなわち種族ごとの文化により変わってくる。

　また異なる種族どうしを交流させれば、新しい文化が生み出される。この組み合わせをいろいろ試して集落を作り、新しいモニュメントを建てていこう。

　種族間の交流をさせるには、異なる種族の男女に新しい集落を作らせればいい。集落が発生したあと、さらにほかの種族を連れてくれば3色、4色が合わさった集落を作ることもできる。モニュメントの建設が始まっていなければ、いつでも間に合う。暗くなってくると島民の色の見分けがつきにくくなってくるので、明るいうちに行動しよう。





➡集落が発生したとき地面の色が2色になっていれば、うまくいったという証拠だ。建物も、違う種類が混じって建てられるようになる。

Q17 島民を増やす方法は？

A17 集落を発展させていこう。

島民が集落に家を建てると、その完成と同時に中から新しい島民が何人か生まれてくる。つまり、集落が発展すれば人口は自然と増えるのだ。集落を発展させるために、島民の欲求にはまめに応えるようにしよう。ただし、家を破壊して、それをふたたび建て直させても島民は増えない。

　ボックスを開けると、中から島民が出てくることもある。ただ、開けたとたんに踏みつぶしてしまうというケースが多いので注意。ボックスに島民のマークや？マークが描かれていたら、慎重に開けるようにしよう。また集落内で島民の入ったボックスを開けると、かってに文化交流をしてしまい、予定していたものとは違うモニュメントが建ってしまう。これを避けるためには、集落から遠く離れた場所でボックスを開けるようにすればよい。





➡島民の入ったボックスを開けるとき、いきなり踏んでしまわないように。木などをぶつけてボックスを開ければ、島民を傷つけずにすむので安全だ。

Q18 島民を踏みつぶしてしまいます。

A18 すり足でゆっくりと歩こう。

巨人が大きくなると、足下のようすがわかりにくくなる。その結果、集落を歩くときに島民を踏んでしまうことが多くなってしまう。踏まずに歩くためには大きくなりすぎなければいいのだが、ずっと小さいままでも不便だ。大きくなったらコントロールスティックを少しだけ傾けて、すり足でゆっくりと歩くようにしよう。これで、島民や建物を踏むことが少なくなるだろう。



⬆両手を大きく広げているのが、すり足で歩いている目印となる。

Q19 島民を踏んだときに出る花は何ですか?

A19 木に生まれかわる徒花です。

巨人に踏まれたり、火事などの災害で犠牲になったりした島民は、徒花と呼ばれる紫色の花となってしまう。これは単なる花ではなく、次の日になると、花が咲いていた場所に新しい木が生えるのだ。きっと、犠牲になった島民の生まれかわりなのだろう。徒花はドシンで持ち歩けるので、木のエネルギーが不足している場所まで置きにいくといい。

またこのことを利用すれば、島民の犠牲と引きかえに、木が少なくなった場所に自然を再生させることもできる。もちろん、島の人口が減ることになるので、あくまで本当に困ったときの最後の手段と考えるようにしよう。

なお、徒花はモニュメントの建設が始まるときに島民たちが要求してくる花とは別のもの。持っていっても、リストに載るモニュメントは完成しない。



➡踏まれてしまった島民は、次の日になると木となって生まれ変わるのだ。島民の犠牲をむだにしないためにも、集落の発展に役立ててあげよう。

Q20 島民は溺れませんか?

A20 溺れないが、青種族以外はドクロを出す。

島民を持ち上げたままずっと水の中に入っていても、溺れることはない。ただし、水の中に落としたときと、抱いたまま水に入ったときにそれぞれドクロを出すので気をつけよう。巨人が海を進むとき、抱いた島民が水につかっていなければOKだ。例外として、青種族は水の中に入っても、喜んでハートを出してくれる。しかし、たとえ青種族でも、自分からすんで水の中に入ったりはしない。



⬆徒花を水に入れサカナに食べさせると、青種族が生まれることがある。

Q21 島民を踏みつぶさずに嫌われる方法はありませんか?

A21 島民の前でジャシンになり、建物だけを壊そう。

島民に嫌われようとするとき、ジャシンに変身してかたっぱしから島民を踏みつぶしてはいないだろうか。これでは踏んだときにドクロを出すだけで、それきり出さなくなってしまう。てっとりばやく嫌われるためには、あまり効率のよい方法ではない。

島民は、ジャシンで近づいたり、建物を壊したりするだけでもドクロを出す。攻撃を仕掛けるのは島民に対してではなく、島民の作った建物に対してしよう。島民の数が多ければ多いほど、建物を壊したときに出るドクロの数も多くなるので、大きく発展した集落でこれを実行すると効果的だ。

島民に衝撃波を当てても嫌われる。このとき島民の背中に火がついているが、徒花にはならないので安心だ。





➡島民の目の前で建物を破壊すれば、こんなに大量のドクロが出る。このとき、島民まで巻きこんでしまわないように、まわりをよく確認してから攻撃しよう。

Q22 島民がいなくなると、どうなるのですか?

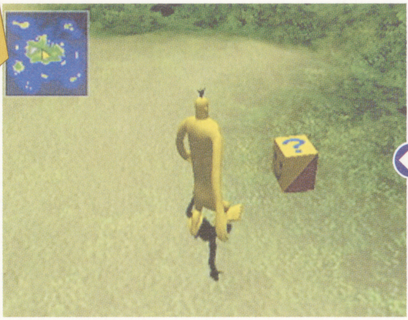
A22 ボックスから島民がよく出てくるようになる。

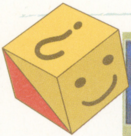
モニュメントを建てるのは島民なので、もしもすべての島民がいなくなってしまったら、新しいモニュメントが建たなくなってしまう…、などと心配しなくても大丈夫。実際にジャシンに変身して島民を全滅させてみると、昼になったときに落ちてくるスペシャルボックスの中から、高い確率で島民が出てくるようになる。手づまりになってしまうことはないのだ。このスペシャルボックス、落ちてきたときにかってに開いてしまうことがあるので、知らないうちに島民が増えていたりする。

これと同様に木が1本もなくなってしまったときにも、スペシャルボックスから木がよく出てくるようになる。

あえて島民を全滅させ、空から降ってくるボックスだけをたよりに集落を作ってみるのも、おもしろいかもしれない。

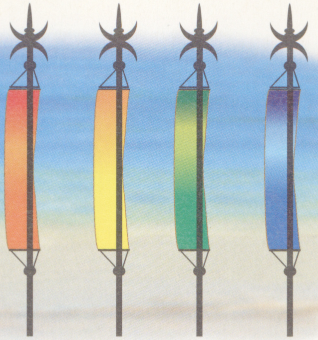






➡正午になると、空からスペシャルボックスが現れる。いつも巨人の近くに落ちるようになっているのだ。

集落



二人の男女が出会うことで生まれる集落。この集落の発展を見守るのも、楽しさのひとつだ。

Q23 集落の地面の色が違うところは何ですか？

A23 モニュメントの建設が可能な集落の中心部。

集落を発生させると、突然地面の色が変化する。よく見てみると、その集落に住む種族の色になっていることに気がつくだろう。近くに木が植えてあると緑色が混じって見えにくくなってしまうが、地面の色からその集落がどの種族で構成されているかわかる。



➡複数の種族が住む集落だと、このように色が分割されている。

集落の中心部は、モニュメントや花壇、壁が建設される場所でもある。集落を発展させるとき、この場所に木を植えてしまうと、あとあとモニュメントを建設するときに島民にどけてほしいアイコンを出される。この場所をとり囲むようにして、木を植えていくとよいだろう。

また災害のノーティは、巨人のことを嫌っている集落の中心部から発生し、そこからとなりの集落へと向かうのだ。



➡中心部を高くしてやれば、モニュメントを目立たせることができる。

わざとこの中心部に木などを置くことによって、モニュメントの建設を遅らせることもできる。モニュメントから離れた場所に花があったり、島民が花を待っている時間内に間に合いそうにないときに役に立つテクニックだ。



⬆中心部に木を投げこみ、モニュメントの建設を待ってもらおう。



⬆もしも花を作っている時間が足りなさそうなときは……。

Q24 集落に立つ旗の色は？

A24 旗の色と種族の色は対応しているのだ。

この旗は、集落中心部の地面の色に合わせて立てられる。つまり、この旗はどの種族が住んでいるかを表しているのだ。

ちなみにこの旗は、その集落の島民がモニュメントを建てる直前になると立つ。モニュメントが建ったあとに住んでいる島民の種族が変わると、すぐに集落に立つ旗の色も変わるのだ。

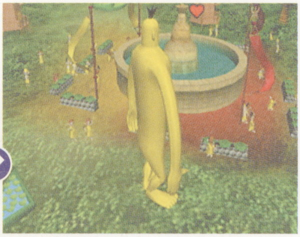


Q25 旗の色を変えるには？

A25 集落に住む島民を入れ替えよう。

旗の色が集落に住む種族と同じ色ということは、島民を入れ替えてしまえば旗の色も変えられるということになる。違う色の旗を増やすときは楽だが、旗の色をそっくり入れ替えるとなるとけっこう大変な作業が必要となる。なぜなら、ある色の種族を全員、集落から離れた場所へ連れていかなければならないからだ。たとえば旗の色を赤から青に変えたいとき、その集落にいる赤種族をすべて追い出し、そのうえで青種族を連れてこなくてはならない（この順番は逆でも可能だ）。

建てるモニュメントを別のものにする目的で旗の色を変える場合には、集落の中心部に木などを置いてモニュメントの建設をストップさせたのち、島民を移動させるとよい。一度モニュメントが建つと、いくら旗の色を変えてもモニュメントは再建設されない。



⬆この赤い旗をそっくり青に変えてしまいたいときは……。

⬇すべての赤い種族を、その集落から別の場所へ連れていこう。



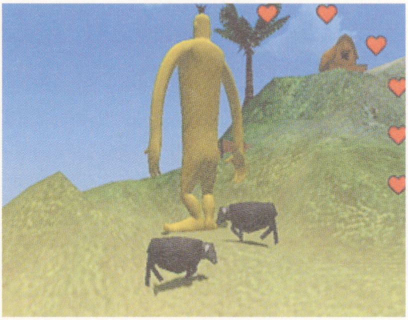


⬆あとは青の種族を連れてくれば、青色の旗が立つのだ。

Q26 羊や牛のいる意味は？

A26 島民が生きていくために必要な食料なのだ。

集落の中に、木製の柵のようなものが作られることがある。建設中の家の骨組みのように見えるが、これは島民が家畜を飼うための囲いなのだ。食事の時間になると、島民が家畜を食料にしている姿を見ることができるだろう。この家畜は、無人島を作ってたくさん集めてきても、なぜか次の日にはもといた集落に戻っている。



Q27 集落によって流れている音楽が違うのですが。

A27 文化の違いは音楽にも現れる。

島民の種族によって服や旗の色、建てる家などに違いがあるように、集落で聞こえてくる音楽にも違いがある。モニュメントと同様に、種族間で文化の交流をさせれば、別の曲を聴くことができる。また、視点を近くして集落に入ると音楽は大きくなり、視点を遠くしたり集落から離れたりすると音楽は小さくなるのだ。



Q28 新しい土地で、島民が集落を作ってくれません。

A28 集落ができる条件を確認しよう。

新しい集落を作るために島民を別の土地に連れてきても、アゲの欲求を出したり、巨人に近づいてきて泣き出したりするばかりで、いつまで待っても集落が発生しないことがある。このような場合、ちょっとしたことが集落を作る妨げになっているのだ。



➡小さくて見えにくいが、島民にもちゃんと性別によって服装に差があるのだ。

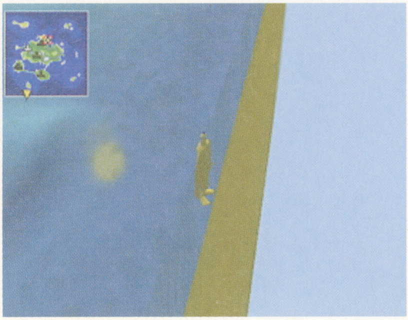
原因はいくつか考えられる。まず1つめは、連れてきた島民が同性であった場合だ。集落を発生させるためには、必ず異性が含まれなくてはならないのだ。男女の組み合わせでさえあれば、種族が異なっていてもかまわない。島民の服装をよく見て、しっかりと性別を確認してから連れていくようにしよう。

2つめは、集落を作ろうとした場所の近くに、すでにほかの集落があったとき。集落と集落の間に、さらにもうひとつの集落を作ろうとすると、距離が近すぎて島民はもといた集落へ帰ろうとしてしまう。帰れないように、周囲を海で囲んでしまってもむだで、帰ろうとしてアゲの欲求を出してくるばかりだ。もっと遠い場所まで連れていかなければならない。そのときは、下ろした島民を見失わないよう注意すること。

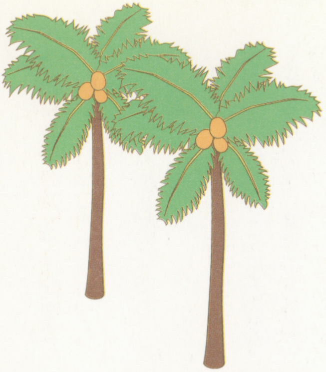


➡こんな具合に、遠い海の向こうにほかの集落が見えるようなら大丈夫。

そして3つめが、世界の果ての近くに集落を作ろうとした場合だ。あまりにも世界の端のほうでは、集落を発生させることはできなくなっている。



➡これが世界の果て。たしかに、こんな場所に集落を作るのは怖い。



Q29 木を植えたら、じゃまと言われてしまいました。

A29 少し離れた位置に木を植えよう。

島民の欲求に応えて木を植えても、すぐにそれをどけるよう要求されることがある。そして木をどけると、また木を植えてほしいというアイコンが……。

このようなときには、木を植える場所をほんの少しずらしてやればいいのだが、発展した集落だと狭くてやりにくいことも多い。巨人が大きければ、建物を動かすことでスペースを確保できる。小さいときには、すき間をぬって木を植えるしかない。



➡どけてほしいアイコンが出たら、島民はそこに家を建てたがっている。ちょっとだけ離れて木を植えよう。島民が働き始めればうまくいった証拠だ。

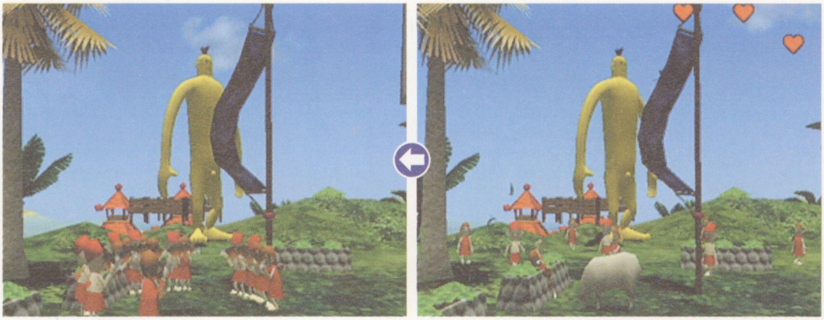
Q30 ときどき島民が働かなくなるのはなぜですか？

A30 島民たちも休みが必要なのだ。

学校や会社に休み時間があるように、バルド島の島民たちも休憩時間をとるのだ。仕事をしなくなってしまったわけではなく、しばらくするとまた働き始めるので、気にすることはない。

島民は、昼食を食べるための休憩時間のほか、昼寝をしたり、日没前にも休んだりする。島民が寝ているときは、その場で横になって動かないうえ、抱きあげて投げ降ろしたりしても何の反応もない。まるで死んだように眠っているのだ。さすがに水に落としたり、ジャシンに変身したりすると目を覚ますが、またすぐに眠りだしてしまう。休憩が終わるまで、何か別のことでもしていよう。

また、たとえ休憩時間でなくても、集落が最大まで発展し、モニュメントがすでに建っている状態だと、島民はまったく働かなくなってしまう。



➡昼どきになると、島民たちが家畜をとり囲みはじめる。じっと見ていると、家畜が消えるかわりに、島民たちが骨つき肉を手にするのがわかる。

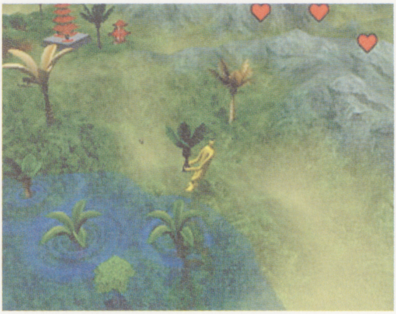
Q31 遊びの時間には何をすればいいのですか?

A31 遊ぶのも働くのも巨人次第。

遊びや食事の時間になると、島民は欲求を出してこなくなる。つまりその間は、集落の発展もいったんストップしてしまうということだ。決まった時間になると、それまでやっていた仕事もあっさりと中断して休憩をし始めるので、あっけにとられてしまうかもしれない。

そんなときには、島民がいなくてもできる作業をやってしまおう。たとえば、海底をマジックパワーで整地して移動をしやすくしたり、モニュメントが建つ前に木を集めてきて花を作っておいたりするといい。

また、せっかく島民が遊んでいるのだから、写真を撮ったり寝ころがったりして、一緒に楽しんでしまうのもいいかもしれない。写真を撮るときにはメモリーカードの空き容量に注意。撮る前に残りの容量を確認しておくように。



➡島民が遊んでいる間に、せっせと緑化運動にはげむのもよい。



➡のんびりした島民の姿は、遊びの時間だけのシャッターチャンス!

Q32 遊び人はなにかの役に立ちますか?

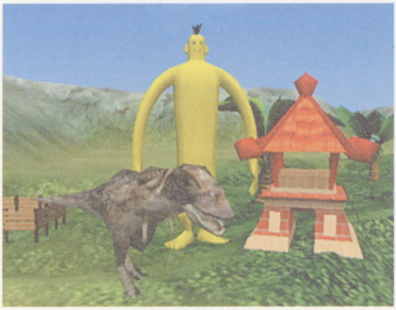
A32 新しい集落で更正させたり、宝探しの案内役をさせたりしよう。

集落の中には、フラフープや玉乗りをしている島民がいる。彼らは遊び人といい、放っておくといつまでも仕事をしないなまけ者だ。目の前でジャシンに変身すると少しの間だけまじめに働くが、またすぐに遊びだしてしまう。新しい集落を作るとき遊び人を連れていけば働き者になる。この場合、遊び人に戻ることはないのだ。

また、バルド島には宝(ボックス)が埋まっていて、中から新しい動物が生まれてくる。これは遊び人だけが見つけられるのだ。宝は1日に1個だけ出現し、その日ごとに埋まっている場所や中の動物も変わる。遊び人が合図を出したら、Aボタンで地面をつかんで引っぱろう。陸から出した場合にはゾウ、サイ、ゾウガメ、ティラノサウルスのどれかが、海からの場合はイルカが生まれる。



➡遊び人を持ち上げ画面手前に歩こう。宙返りが遊び人であることの目印。



➡出てくる動物は全部で5種類。なかには恐竜が入っていることもある。

Q33 モノをどける方法は？

A33 ドシンで持ち上げ、別の場所に移そう。

集落を発展させていると、たまに島民がモノをどけてくれという欲求を出すことがある。これは、島民がその場所に建物などを建てようとしているためだ。普通に発展した集落なら、島民はあまりそういう欲求を出すことはないが、災害などにより、集落の地形が大きく変わってしまったときに多々あるケースだ。

建物などをどけるにはドシンで持ち上げればいいのだが、扱いは慎重にすること。斜面や水中に建物を落とすと壊れてしまうことがあるので、必ず平らな地面に置くようにしよう。また、置こうとする場所に同じ大きさか小さいモノがあると、地面のモノが壊れてしまう。周囲に何もないことを確認してから置くことが大切なのだ。この壊しかたではドクロは出ないので、島民に嫌われずに建物だけ破壊するには便利。



➡1回でも巨大化していれば、たいていのモノは持つことができる。



➡こんなに軽そうな柵をぶつけただけでも、建物は壊れてしまう。

Q34 モノが持てません。

A34 大きくなってから再挑戦しよう。

巨人が1回でも大きくなっていれば、2階建てまでの家や、畑、ボックスなど、たいていのモノは持ちあげることができる。

しかし、それよりも重いモノを持ちあげようとすると、かなりの回数巨大化しなければならない。これではハートやドクロを集めている間に、日が暮れてしまう…。ある程度発展させた集落で、ジャシンに変身して大量のドクロを得るという方法もあるが、島民に嫌われてしまうというマイナス面があるので使いどころが難しい。

巨人が小さいままでも、建物を動かすことのできる方法もある。ドシンがなにかを持ち上げようとするとき、持ち上げることができなくても、少しだけ位置がずれるのだ。これをうまく利用すれば、少しずつ移動させることができる。このとき、建物どうしがぶつかると壊れることもあるので注意。



➡動かしたい方向から反対の位置に立ち、少しずつ建物をずらしていこう。ただしこの方法では、建物の下にあるボックスを出すことはできない。

Q35 建物は、下ろすときに壊れたりしませんか？

A35 平らな土地に下ろせば大丈夫。

大きくなったドシンが建物などを持ち上げ、高いところから下ろすと壊れるのではないかと不安になるかもしれない。だが、どんなに巨大化しても、下ろしたときの衝撃で建物が壊れてしまうことはないので安心だ。

むしろ、建物を下ろす場所に気をつけたほうがいい。まず、斜面には下ろさないこと。建物がすべり落ちていって、途中にあるモノを破壊してしまう。それから、水の中にモノを入れてもいけない。水中深くでは、壊れてしまう。モノがガタガタと揺れているようだと危険なサインだ。急いで水から運びだすか、地面をアゲて水をなくさないと、あっという間に崩れてしまう。また、建物がある場所にモノを下ろすと、小さいモノは破壊されてしまう。モノが大きいと、下ろされたほうが遠くへはじき飛ばされる。



➡島民の上に建物を下ろした場合は、両方がまったくの無傷で済む。



➡ほかの建物を壊さないよう、広くて平らな場所に下ろすようにしよう。

Q36 ぶつかってもいないのに、建物が消えます。

A36 建物のまわりに木を植えよう。

島民が建物を作るときは、木を植えてほしいと考える。大地に緑のエネルギーがないと、建物を建てることができないからだ。

だからといって、建物が完成したあとは木を抜いても大丈夫というわけではない。緑のエネルギーがない場所に建物を置いて、そのまましばらく放っておくと、建物が骨組みだけになってしまうのだ。さらにそのまま放っておくと、最後には何もなくなり、ただの荒れ地になってしまう……。

建物は深い水に入れることでも消える。これを逆手に利用すると、島民に嫌われることなく建物やモニュメントだけを消すこともできる。建てたいモニュメントと違うものができたときなど、やり直しに便利な方法だ。モニュメントを持ち上げるにはかなり巨大化していなければならないので、地面をサゲて水に沈めてしまおう。





➡いったん完成した建物でも、緑のエネルギーがない場所に置くと、だんだん崩れてくる。急いで木を植えよう。なお、モニュメントは崩れることがない。

モニュメント

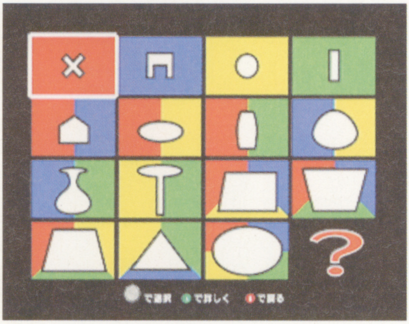


集落が大きくなると建つ、さまざまなモニュメント。島民の知恵と努力による、集落発展の証だ。

Q37 同じモニュメントばかり建つのはなぜですか？

A37 同じ種族で集落が構成されているからだ。

集落に建つモニュメントの種類は、そこに住む島民の種族によって決まる。種族の組み合わせが同じ集落では、モニュメントも同じになってしまうのだ。集落へ連れてくる島民の順序は関係ない。色の組み合わせが異なる島民を連れてくるようにしよう。



➡モニュメントリストで、色の組み合わせを確認しよう。

種族間の文化の交流は、2色だけではない。3色や4色での組み合わせもしっかり存在する。1色が4種類、2色が6種類、3色が4種類、4色が1種類と、計15通りのパターンがあるのだ。この色の組み合わせパターンは、「モニュメントリスト」で確認することができる。いろいろな組み合わせを試してみよう。

新しいモニュメントを建てたいときには、集落を一から作るか、モニュメントを破壊するか、2つの方法を選択できる。前者の手段は安全で確実だが、手間と時間がかかってしまう。それに比べると、後者の手段は素早くモニュメント建設を始めさせることができる。しかし、モニュメントを壊すと島民に嫌われるうえ、モニュメントに攻撃を加えるときに島民まで巻きぞえにしてしまう危険がある。そこで、モニュメントを水に沈めて消してしまう方法をとるといい。島民に嫌われることなく、安全にモニュメントを建て直すことができる。ただし、ほかの建物まで沈めてしまわないよう注意。



➡新しい集落を作るときには、島民の種族もよく考えて連れてくるように。

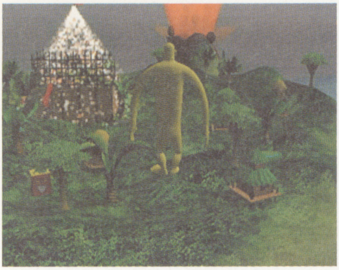


➡モニュメントを消したら、すぐさま種族の組み合わせを変えよう。

Q38 モニュメントの建つ時間に差があるのですが。

A38 モニュメントの大きさや、島民の数によって差が出てくる。

さまざまなモニュメントを建てていると、やたらと時間がかかることがある。モニュメントは大きければ大きいほど、建つまでに時間がかかるからだ。また、同じモニュメントでも集落にいる島民の人数によって、完成までの早さが変わってくる。休憩時間にはモニュメントの建設もストップするので、そのぶん遅くなる。



⬆災害によってモニュメントの建設が中断してしまうこともある。

Q39 トゲトゲのモニュメントや、大砲が建ちます。

A39 巨人がその集落の島民に嫌われているせいだ。

集落に住む島民が巨人のことを嫌っていると、島民は、トゲトゲのついた建物やモニュメントを建設するのだ。そして、水車や風車のかわりに、巨大な砲台が建てられてしまう。



➡巨人が嫌われていると、モニュメントのまわりに壁が作られる。

これを防ぎたければ、ジャシンに変身しないことだ。島民に嫌われる原因のほとんどはジャシンがとる行動なので、ずっとドシンでいるだけでも嫌われにくくなる。

嫌われているときに建てられたモニュメントでも、リストを埋めることができる。普通のモニュメントと見分けをつけるには、説明に書いてある名前を見るといい。「ヘイト」という言葉が後ろについているのですぐにわかるはずだ。モニュメントの解説も少し違っている。



➡リストでは、普通のモニュメントと区別して表示されているのだ。

トゲトゲのモニュメントを建てたいのなら、普通のモニュメントを作ったあとにすぐ壊すのがいちばんてっとりばやい。巨人が小さいと体当たりで壊すことができないが、ジャシンに変身して衝撃波を放てば、小さいときでも簡単にモニュメントを破壊することができる。このとき、島民やほかの建物に攻撃を当てないように気をつけること。集落が壊滅状態になってしまっては、モニュメントをふたたび建設するために多くの時間がかかってしまう。

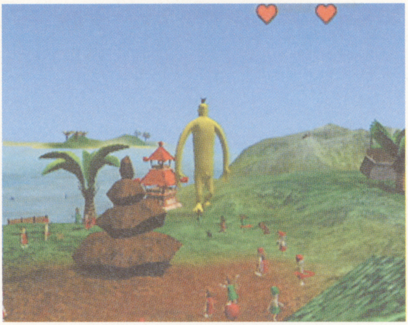


➡衝撃波を当てるときは、モニュメントの後ろにも注意すること。

Q40 リストに載らないモニュメントがあるのですが。

A40 「味のないモニュメント」は、リストに表示されない。

モニュメントの建設が始まると、島民は花を欲しがる。ここで花を与えないと、前史時代のモニュメントが建ってしまう。これは「味のないモニュメント」と呼ばれていて、モニュメントリストには載らない。また、ラブとヘイトの区別もない。



Q41 最後のモニュメントが建つとなにか起こりますか?

A41 「カタストロフ」と呼ばれる大破壊が起こり……。

トゲトゲつきでもいいので、モニュメントリストの「?」マーク以外を埋める。そのあと、どこかの集落でモニュメントを建てると(種族は何でもよくて、花も必要ない)、「バベルの塔」という巨大なモニュメントが建てられる。その後、カタストロフが起こり……。

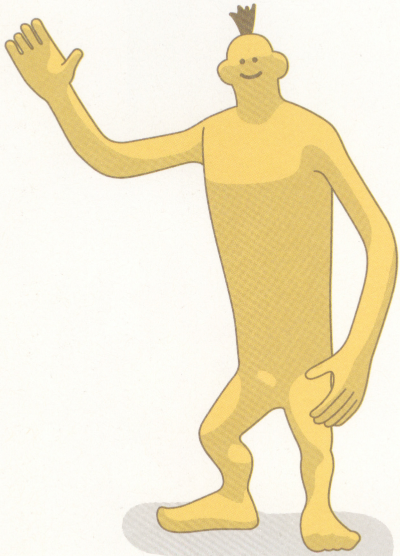




➡バベルの塔は、すべてのモニュメント中で最大。集落の中心部が見えないほど。



➡エンディングは自分の目で確かめてほしい。その後の情報は88ページを参照。



自然と災害



自然は大地に豊かな恵みを与え、集落の発展には欠かせない要素だ。しかし、ときには災害となって島民たちに牙をむくこともある。

Q42 花を咲かせるには、どうしたらよいのですか？

A42 木をひとつの場所に集めよう。

集落の発展が最高にまで達したとき、島民たちは花を要求してくる。これは、モニュメントの建設がスタートする合図だ。花は、正式なモニュメントを作るために欠かせないものなのだ。

花を咲かせるには、7本以上の木を1か所に集めてくればいい。このとき持ってくる木は、枯れる寸前の茶色くなった木でもかまわない。また、バルド島にはいろいろなタイプの木が生えているが、どのタイプの木でも花を咲かせることができる。

新しい集落を作るときに、あらかじめ木を集めておいて、同時に花も作ってしまうといいだろう。そうすればいざモニュメントの建設という段階になっても、落ちついて対応することができるからだ。木の近くに花を置いて、消えないようにしておこう。



➡木を集めても花が咲かないときは、木と木の間の距離を縮めてみよう。



⬆枯れた木でも、まったく問題なく花を咲かせることができるのだ。



➡集落から少し離れた場所に、花を作るための木を用意しておこう。



Q43 花が消えてしまいます。

A43 花は、バルド島に1つしか存在できないのだ。

木を集めてきて花を作ると、突然消えてなくなってしまうことがある。これは、すでにバルド島のどこかにほかの花があるからだ。花は、この島にたった1つしか存在することができないのだ。モニュメントの建設が始まる前に、花の有無をちゃんと確認しておくことを忘れないようにしよう。

また、荒れ地に花を置いただけでも消滅してしまう。少しでも緑のエネルギーがある場所から外れると、すぐに消えてしまうので気をつけよう。とくに、段差の激しい場所で花を咲かせるときには注意が必要だ。花が咲いたその場所に緑のエネルギーがあっても、花がすべり落ちていったところが荒れ地では、結局消えてしまう。島民に花を与えて、モニュメントの上で回っていれば次の花を作ることができる。



➡マップを見ると、花が咲いている場所を確認することができる。



➡花を作りやすいように、木がたくさんある場所に集落を発生させるとよい。

巨人のドシン Q&A

自然と災害

Q44 木が枯れてしまいます。

A44 枯れそうな木は、花が咲くときに息をふき返す。

茶色く枯れてしまった木を緑に戻すには、花を咲かせればいい。木を集めて花を作ると、そのとき使った木が全部新しい木に生まれ変わるのだ。花が必要になったときには、ついでに枯れ木もよみがえらせてあげよう。

また、水面から近いところに植えられた木は、ほんの少しだけ寿命が長くなることも覚えておくといい。



⬆枯れそうな木でも緑のパワーは持っている。急場しのぎに使おう。

Q45 木を増やす方法は？

A45 花を咲かせたときに1本増える。

放っておくと木はどんどん枯れていく。木の本数を増やす方法は3つ。1つめは、花を作ること。花が咲くときに、木が1本だけ増えるのだ。増える速度は遅いが、もっとも確実な方法だ。

2つめは、木のマークが描かれたボックスを開けること。？のマークのボックスから木が出ることもある。島民の家を持ち上げてボックスを探しだそう。一度に多くの木を増やすことができるが、？マークのボックスからは、いつも木が出るとは限らない。

そして最後の方法が、島民を踏みつぶして徒花（62ページ参照）にしてしまうことだ。徒花になった島民は、次の日には木に生まれ変わっている。島民の数さえ多ければ簡単に、しかも一気に大量の木を増やすことができる。島民の数も急激に減るので、状況によってとる方法を選択しよう。

Q46 災害にどのように対処したらよいかわかりません。

A46 ジャシンの力で立ち向かおう。

災害が発生したとき、大きさが足りないドシンでは何もできないことが多いが、ジャシンに変身すれば、小さくてもたいていの災害に対抗できる。島民にジャシンの姿を見られたくない場合は、災害が集落を襲う前にくい止めたいところだ。

バルド島で起こる災害は、竜巻、ノーティ、集中豪雨、火事、火山の噴火の5種類。

竜巻は海上から発生し、集落を襲う。竜巻のパワーは強力で、家や島民、果てはモニュメントまでもが上空に巻きあげられてしまう。竜巻が発生したらすぐジャシンに変身して、集落に上陸するより先に衝撃波で吹っ飛ばしてしまおう。

ノーティは島民たちのねたみの気持ちが生みだすオバケだ。となり合った集落のうち、一方で愛され、もう一方で憎まれると発生することがある。ノーティは木を奪って逃げていくほか、建物を踏んで壊すこともある。巨人が8段階以上の大きさになっていると、巨大ノーティが現れる。いずれにしろ踏みつければ消えるが、数が多いのでジャシンの衝撃波で一掃してしまうのが楽だろう。

集中豪雨の雨雲は、竜巻同様で海から発生する。地面が削られ、建物などは水没すると壊れてしまうのだ。ジャンプで雲に頭突きをすれば雨雲を散らせるが、これでは着地時に余計に地面をサゲてしまう。地上でアゲの動作をして集落の水没を防ぐほうが安全かもしれない。



↑竜巻は海から集落へと上陸する。先回りして衝撃波をおみまいしよう。

火事は、周囲に海がなく、木が生えていない荒れ地から発生する。火が地をはうように進み、建物も島民も焼かれてしまう。踏みつけることで消せるが、大きさが足りないと巨人が炎にはじかれてしまい、消すのに時間がかかる。



↑ノーティの大群の横で待ちかまえ、衝撃波を浴びせるといい。



↑雨雲が集落の上空まで来てしまったら、地面をアゲて建物を守ろう。

火山の噴火が起こると、地面が盛り上がって高い山ができてしまう。そのうえ火口から土玉が発生し、ふもとへ転がり建物を壊す（土玉は噴火後も残る）。やはり、ジャシンの衝撃波で山が盛り上がるのを防ぐのがいい。



↑火の動きはそれほど早くない。落ちついて踏み消していこう。



↑火山の噴火のあとも残っている土玉は、衝撃波でまとめて掃除だ。

Q47 災害に強い集落の作りかたはありませんか？

A47 災害の起きにくい地形を考えて集落を作ろう。

海や山、木の有無など、集落の周辺の地形やその状態によって、起こる災害も変わってくる。いくつかの災害は、巨人の手で地形を変え、あらかじめ起こりにくくすることが可能だ。災害の特性をよく覚えておこう。



➡竜巻や集中豪雨を防ぐには、海から遠い山地に集落を作ればいい。

まず、竜巻と集中豪雨は、海から発生する。竜巻は山を越えられないので、山に囲まれた内陸に集落を作れば予防することが可能だ。しかしそうすると、今度は火事が発生しやすくなってしまう。火事は水も木もないところから発生するのだ。集落の近くをサゲて海にしてやれば、火の進みをそこでストップできる。広い範囲をサゲすぎると、竜巻が発生するので注意。また、集落の周囲にある砂漠に木を植えておけば、火事の発生をおさえることができる。



➡内陸では火事の発生にそなえ、集落の周辺を水で囲っておこう。

となり合っている集落の片方ばかりをひいきしていると、ノーティが現れる。ノーティは水に弱いので、集落と集落のあいだを水でさえぎれば防ぐことができるだろう。もちろん、両方の集落と平等につき合えればそれに越したことはない。

こういった災害の発生条件を踏まえ、あらかじめよく考えて集落を作ろう。とはいえ、すべての災害を封じることは難しい。起こったとしても、対処がしやすい地形にしておくのがベストだ。



➡水で境界線を作ってしまえばノーティも侵入することができないのだ。

Q48 集落でもないのに地面が赤くなっていますが？

A48 踏むと火山が発生するのだ。

バルド島を歩いていると、地面がうっすらと赤く変色している場所を見かけることがある。これが、火山の噴火の原因になっているのだ。この上を歩いて通っただけなら何も起こらないが、ジャンプしてここに着地すると火山の噴火が始まってしまう。集落の内部や海の中など、どこにでも地面が赤い場所はある。ジャンプして着地するときには気をつけよう。



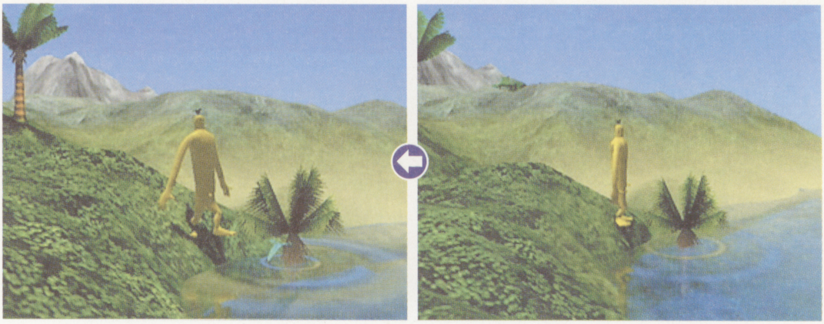
⬆赤くなった地面を踏みさえしなければ、火山が噴火することはない。

Q49 鳥を捕まえることはできますか？

A49 地形をうまく利用すれば捕まえることができ、空を飛べる。

鳥を捕まえたければ、木にとまったところを狙うのがいいだろう。木が植えてある場所をサゲておき、木にとまった鳥にドシンの手が伸びるようにしよう。うまく捕まえることができたら、すぐに鳥を放し、じっとしていよう。すると、鳥がドシンの頭に止まる。このときBボタンを押せば、しばらくの間空を飛べるのだ。


⬆島民や木を持ったまま飛ぶこともできるが、途中で落ちることも。


➡鳥を捕まえるときは、木がドシンの足の高さになるぐらいまでサゲておくのがポイント。あとは鳥が木に止まるのを待ち、すり足で近づいて捕まえよう。

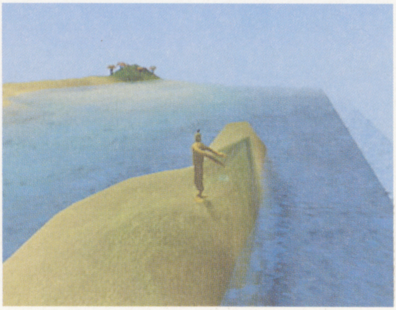
Q50 世界の果てとは？

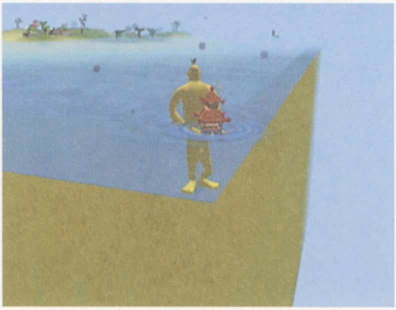
A50 ここに落ちたすべてのモノが消えてしまうのだ。

バルド島のはずれに、ガケのように下が見えなくなっている場所がある。これは世界の果てと呼ばれていて、その先には虚無の世界が広がっている……。

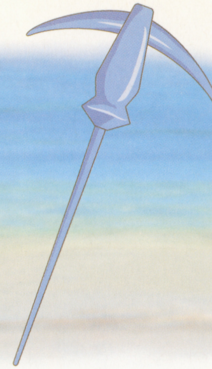
建物やモニュメント、木、島民、あらゆるモノはここへ落とすことができ、落とされたモノは二度と帰ってくることはない。世界の果てに巨人が落ちた場合はゲームオーバーとなってしまい、最後に記録したところから再スタートとなる。どうしてもやり直したいときには、わざと落ちるのもいいかもしれない（つまりリセットと同じ効果だ）。ちなみに、ジャシンで飛ぼうとしても、境界線に来たとたんに落下してしまう。

ただし、カンザシだけは例外だ。世界の果てへ投げ捨てても、一度は落ちるものの、すぐに落とした場所へ戻ってくるのだ。


➡世界の果てに近い場所では、アゲ・サゲができなくなっている。


➡モノを落とすときは慎重に。近づきすぎると巨人まで落ちてしまう。

その他



ボックスや島民たちの評価、気になる女の人の声など、バルド島のちょっとした疑問はここで解決しよう。

Q51 スタート地点にある串のようなものは何ですか？

A51 次の日に巨人が出てくる場所になるのだ。

朝が来るといつも、串のようなものが刺さっている場所に巨人は立っている。

これは「カンザシ」といって、実はドシンで持って歩くことができるのだ。バルド島の好きな位置に刺しておけば、次の日その場所からスタートできる。これをうまく使えば、島の中心から遠く離れた集落を発展させたいときなどに便利だ。

ほかにも意外な使いかたとして、放り投げて建物などを壊すこともできる。このカンザシの威力はなかなか強力で、モニュメントのような大きなものでさえ、あっさりと破壊することができる。しかも、島民に嫌われないという優れものだ。

ちなみに、いくら叩いたり落としたりしても、カンザシそのものは壊れることはない。

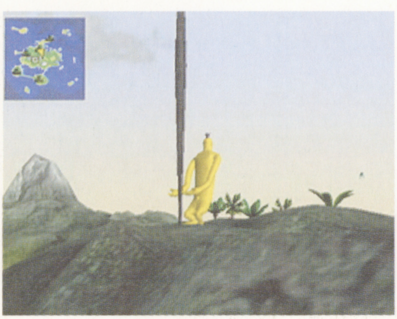




➡翌朝、カンザシを刺しておいた場所に巨人が現れる。高い山の頂上だろうと、海の中だろうと、地形にかかわらず設置することができるのだ。



➡島の中央をスタート地点にしてみた。これで移動にかかる時間を短縮できる。



➡カンザシは意外と軽い。初期状態の巨人でもなんとか持ち上げられる。

Q52 ボックスを多く手に入れる方法はありますか?

A52 集落を発展させ、家などを持ち上げよう。

ハートにドクロ、木、島民など、ボックスからはいろいろなモノが出てくる。

ボックスをとにかく数多く出したいのなら、集落にある家の下を探すといい。2階建てまでの家なら集落の中にたくさんあるし、1回でも巨大化していれば持ち上げられるので、とても効率よくボックスを出すことができる。ただし、どのマークのボックスが出るかはまったくの運まかせなのだ。

ボックスはある程度ためておけるので、出てきたハートやドクロのボックスを1カ所に集めて、次の日になったら全部開けて一気に巨大化するという使い方もできる。壊れやすいので持ち運びは慎重に。災害でかってに開いてしまうこともあるので、集落から離れた場所に置くほうが無難だ。



➡スペシャルボックスは昼になると落ちてくる。何が出るかはランダムだ。



➡ハートやドクロのボックスは、損をしないよう、よく考えて開けるように。

Q53 ボックスの開けかたは?

A53 勢いよくボックスにぶつかろう。

ボックスを開けるときは、巨人で体当たりをすればいい。巨人が大きいと、ちょっと触れただけでも開いてしまうことがある。中身を確認してから開けよう。ボックスを持ち上げるときに間違って開けてしまったりもするが、地面に下ろすときに開くことはない。

木などのモノをぶつけて開けることも可能。島民が入ったボックスを開けるとき、踏まずにすむので安全な方法だ。



⬆水の中に何日も置いておくと、中味ごと消えてなくなってしまう。

Q54 最長尻滑走とは?

A54 山の頂上で休んでみよう。

1日が終わると、巨人の足跡に「最長尻滑走」という表示がある。高い山のいちばん上でABボタンを同時に押すと、座った姿勢でふもとまで滑走することができるのだ。これをやるときには、ふもとに集落がないか確認してから試すようにしよう。「最長尻滑走」はすべった距離ではなく、時間で表示されている。



Q55 「○○愛」の意味は?

A55 巨人のとった行動を数字で表している。

巨人の記録に「身長愛」「人間愛」「自然愛」「散策愛」「行動愛」と、5つの項目がある。その代の巨人がとった行動が項目ごとに分かれていて、0から99までの数字で表されるのだ。基本的に、バルド島に与えた影響が大きいほど高い数値となる。



➡大きな集落で建物を破壊しよう。最大まで大きくなれば身長愛も最大になる。

「身長愛」の意味は、その名のとおり。巨人の身長が大きいほど数値も高くなっていく。発展した集落でジャシンに変身すれば、比較的簡単に最大値を出すことができるだろう。

「人間愛」は島民を抱きあげた回数で数値が決まる。ハートを出した数や、欲求に応えた回数は関係ないのだ。島民を抱いては下ろすことを繰り返すと高くなる。このとき、島民がハートを出す出さないは関係なく、同じ島民を持ち上げて下ろすだけでもいい。



➡欲求に応えていても人間愛は上がらない。何度も島民を抱きあげよう。

「自然愛」は、その日に増やした木の本数が多いほど高くなる。1日中木を集めて花を咲かせていると最大に達する。

「散策愛」は、巨人がどれだけバルド島を歩き回ったかを表す。これは単純な歩数ではなく、遠くまで歩いたほうが高い数字になりやすいのだ。

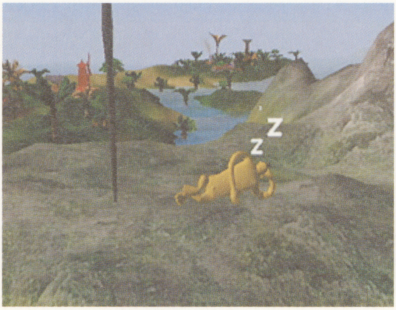
「行動愛」は地面のアゲ・サゲやジャンプなど、巨人のアクションで数字が変わる。アゲ・サゲは地形を大きく変えるようにやったほうが数値も上がる。



➡自然愛を高くしたければ、木を増やすために花をいくつも咲かせればいい。



➡バルド島をすみずみまで探索すれば散策愛も高くなる。とにかく歩くのだ。



➡なぜか、1日中寝ているだけでも行動愛最大値が出ることも……。

Q56 島民たちの評価の意味が、よくわかりません。

A56 巨人の記録の5項目に対応しているのだ。

1日の終わりに表示される島民たちの評価メッセージは、巨人の記録の「○○愛」の数値の高さで変化する。上から順番に身長愛、人間愛、自然愛、散策愛、行動愛となっている。

このメッセージを見ることで、その代の巨人がどんな行動をとったかを、ある程度知ることができる。次回のプレイで参考にするとよいといいたいところだが、中にはちょっとまぎらわしいメッセージもあるので注意しよう。

たとえば、自然愛を表すメッセージで「コンナ タイラナトチ ジャ スキー デキナイヨ」というのがある。これを見て山を作ったとしても、上がるのは行動愛のほうで、木を増やさないと自然愛は上がらない。とはいえ、基本的には数値が高いほど好意的なメッセージが出るようになっている。



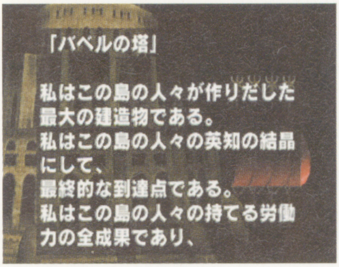


➡これらの数字が、次の世代の巨人やバルド島に影響をおよぼすことはない。どんなメッセージが出るかは、90ページからの表を参照しよう。

Q57 50代目以降の巨人の記録はどうなりますか？

A57 元の記録に初代から順に上書きされていく。

50代目の巨人は、新たな初代として巨人大図鑑に記録される。といっても、バルド島の状態は引き継がれるので心配はいらない。ただし、上書きされるので初代から順に古い記録は消えることになる。また、一度ゲームをクリアすると、巨人の記録はリセットされている。ふたたび初代から順に記録されていくのだ。このとき、モニュメントと写真は消えずに残っている。



⬆クリア後も、モニュメントリストはちゃんと残っているのだ。

Q58 ときどき聞こえる女の人の声は何ですか？

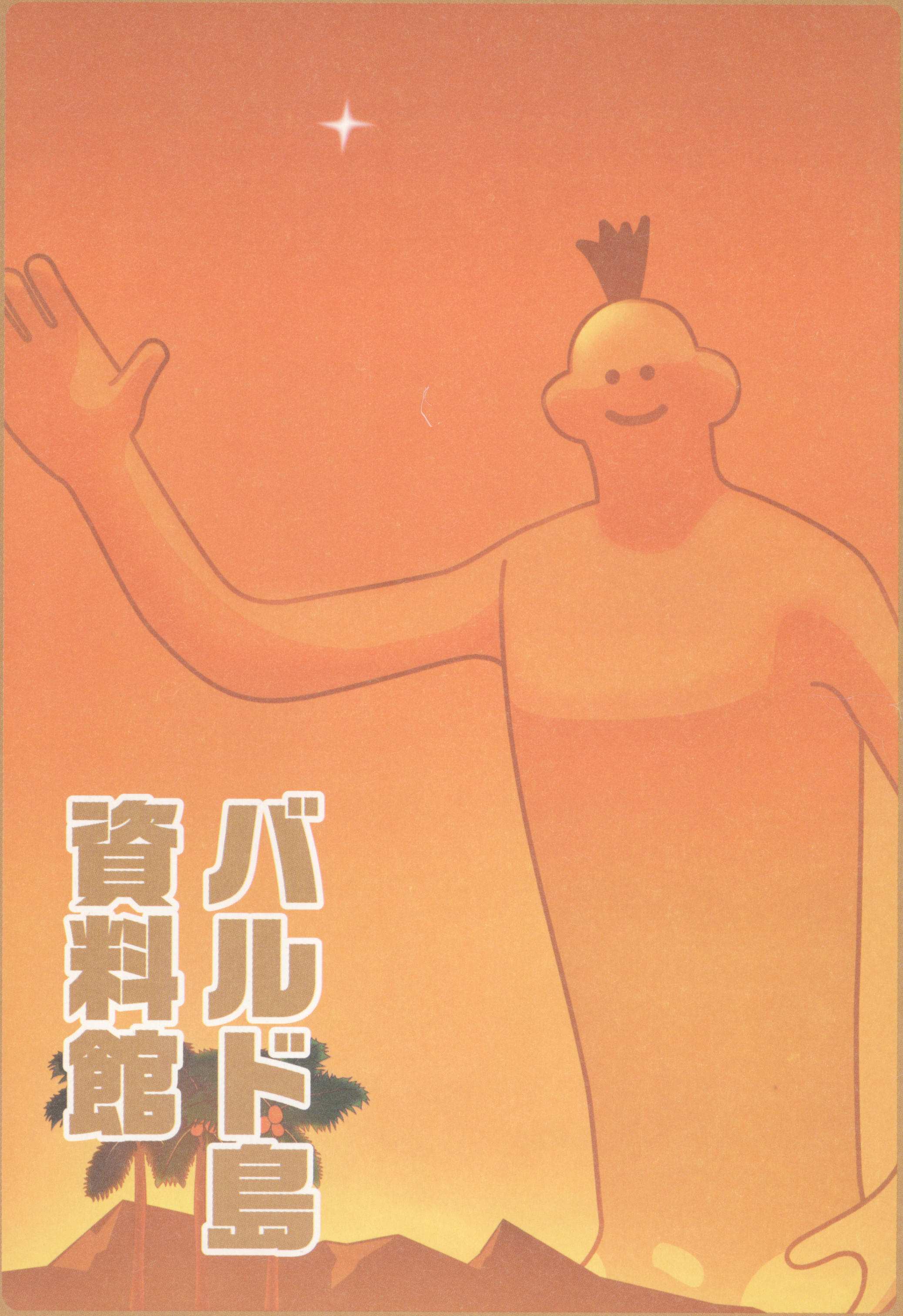
A58 巨人がどれだけ大きくなったかの目安になる。

誰の声かはわからないが、いま巨人は何段階めの大きさなのかを確認できないので、この声を参考にするといい。3段階で「なかなか大きくなったね」、6段階で「かなり大きくなったね」、9段階で「うわあ、大きいな」、12段階で「とってもとっても大きくなったね」という具合だ。

いつも声が聞こえてくるというわけではないが、参考までに覚えておくといいだろう。



⬆ドシンとジャシンで、大きくなったときに聞こえる声がちょっと違う。

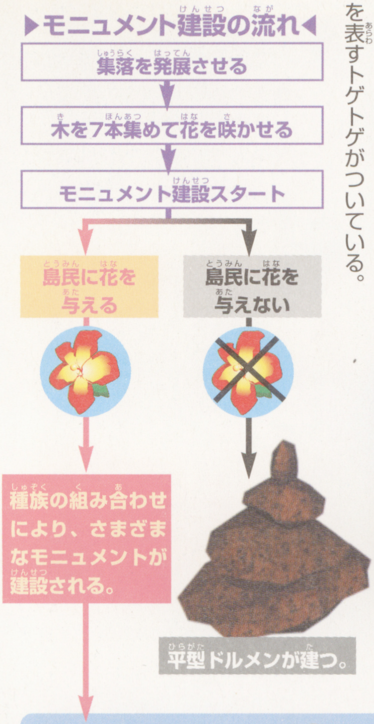

バルド島
資料館

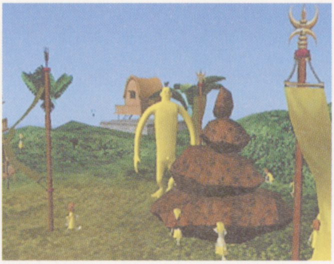
モニュメント一覧

モニュメント建設のカギは、島民の種族と花。リストを参考に、全種類のモニュメント建設をめざせ！

ラブモニュメントとヘイトモニュメント

左のチャートを参考に、モニュメント建設の流れを確認しておこう。リストには、島民に愛された状態で建つラブモニュメントと、憎まれた状態で建つヘイトモニュメント、両方の写真を掲載した。ヘイトモニュメントには、憎しみを表すトゲトゲがついている。



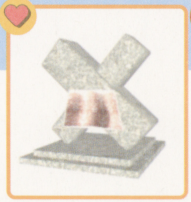


⬆味のないモニュメント…。ちなみにドルメンとは石の建造物のことだ。

X型ドルメン

集落に必要な種族







モニュメントについて

大きさの異なる2つの巨石を使って作られたモニュメント。もともとこの巨石は、建造物の材料に使われていた。

門型ドルメン

集落に必要な種族







モニュメントについて

2本の柱の上に乗っている巨石が、天空を表現している。島民たちは、このように自然を模倣しながら、人工的な生活環境を作った。

穴あきドルメン

集落に必要な種族







モニュメントについて

この穴をくぐると子宝に恵まれると噂されていて、バルド島中の島民たちがくぐりにくる。女性信仰の現れともいわれるが…。

柱型ドルメン

集落に必要な種族





モニュメントについて

球体の石と、それを支える土台からなるドルメン。ふたつの石は固定されておらず、土台が揺れると球体が落ちてくる危険がある。

集会所

集落に必要な種族





モニュメントについて

この中に入ることが許されているのは4人の長老だけ。ときどき長老たちは、集会所の中にある四角いテーブルを囲み、神事を行う。

噴水

集落に必要な種族





モニュメントについて

噴水の機能を備えているが、実際には噴水として使われていない。バルド島の水資源が豊富ではないことが、その理由だ。

物見塔

集落に必要な種族





モニュメントについて

煉瓦を積み重ねて建てられた見張り用の塔。壁面に施されている模様は、島に語り継がれる歴史が刻まれている。中にホールがある。

墓碑

集落に必要な種族





モニュメントについて

バルド島では人が死ぬと花になると言われている。そのため、花瓶をイメージした骨壺が使われている。これもその象徴だ。

モアイ

集落に必要な種族





モニュメントについて

下部の模様が巨人をモデルにしていることは明らかだ。とくにヘイトモニュメントにつけられたハネは、ジャシンを連想させる。

トーテムポール

集落に必要な種族




モニュメントについて

巨大なポールの頂点には、傘のような骨組みがある。島民たちはここに布をはろうとしたようだが、大きな布が調達できないらしい。

木象

集落に必要な種族




モニュメントについて

バルド島ではめったに見ることができない象をモデルにした、木製のモニュメント。島の子供たちに人気があるようだ。

大鷲立像

集落に必要な種族




モニュメントについて

翼を大きく広げ直立する鷲をデザインしたモニュメント。そこに込められたものは、力強さの象徴か、大空への憧れか……。

巨大犬座像

集落に必要な種族




モニュメントについて

体は犬をモチーフにしているが、顔は明らかに人間。ラブモニュメントは優しく微笑み、ヘイトモニュメントは髪を逆立て怒っている。

ピラミッド

集落に必要な種族




モニュメントについて

途方もない数の巨石を積み上げて作られた、幾何学的フォルムを持つモニュメント。頂上部は屋根のような形になっている。

地上絵

集落に必要な種族




モニュメントについて

巨人を招くために作られたのか、それとも避けるために作られたのかは不明。横たわる巨人の姿に深い意味がありそうだが……。

最後のモニュメントが建ったあとに……

15種類のモニュメントをすべて建てたあと、最後に島民たちが作る巨大なモニュメントがこのバベルの塔だ。

モニュメントリストが最後の1つになったら、次に新しく建てられるモニュメントがバベルの塔になる。ほかとは違い、花がなくても完成させることができる。また、島民に愛されていても憎まれていても、外見はまったく変わらない。

バベルの塔が建つと「カタストロフ」と呼ばれる大破壊が起こり、バルド島は海に沈んでしまうのだが…。

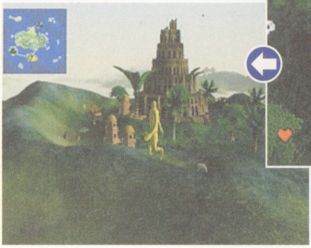


バベルの塔

バルド島の島民たちが作りあげた、もっとも巨大な建造物。島民たちの英知の結晶であり、彼らの持てる労働力の全成果である。だが、皮肉なことに、塔は災いを招く存在だった。



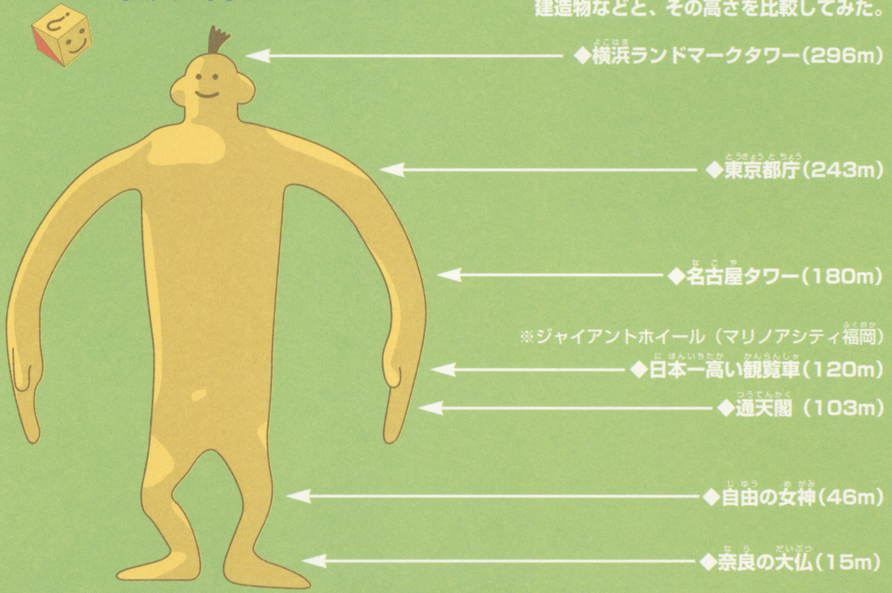
⬆どこでもいいので、集落でモニュメントの建設をさせると……。



⬇バベルの塔が建つ。高すぎて上のほうが見えないのだ。

コラム　巨人の高さはどのくらい？

巨人の身長は、最大時で301m。ほかの建造物などと、その高さを比較してみた。



新しい巨人の伝説

巨人の世代のサイクルは続いていく…。バルド島がなくなったあとも、新たな世界が巨人を待っているのだ。

新マップが出現

いったんゲームをクリアすると、タイトル画面に「NEW MAP」という項目が追加されている。これを選ぶと、新しいマップでニューゲームを始めることができるようになっているのだ。「モニュメント名鑑」は消えずに残っているので安心していい。

新しいマップでプレイすると、「モニュメントリスト」は、すべて空欄の状態となっている。最初のプレイと同じようにゲームを進めリストを埋めると、やはりカタストロフが起きるようになっている。そのマップで最後まで進めなくても、いつでも別のマップでニューゲームを始められる。



⬆一度エンディングを見た後のタイトル画面は、このように変化する。



⬆新タイトル画面で「NEW MAP」を選べば、マップ選択画面へと進む。



⬆「バルド島」は、最初のプレイとまったく同じ状態。二度めを挑戦してみよう。



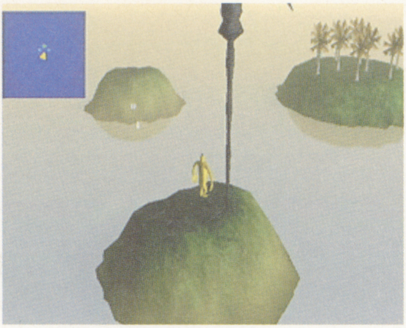
⬆「モニュメントリスト」は最初から。「モニュメント名鑑」には記録が残っている。



3種類の新マップ

2周め以降のゲームで遊ぶことのできるマップは、全部で4種類。そのうち「バルド島」は1周めと同じなので、残りの3つが新マップとなる。

マップが違ってもやることは同じだが、それぞれが特徴的な地形をしており、バルド島よりも集落を作るのが難しくなっている。また、最初にいる島民の数が違ったり、地面の模様が変わっていたりする。



➡新マップは海と陸の比率がかたよっていて、極端な地形になっているのだ。

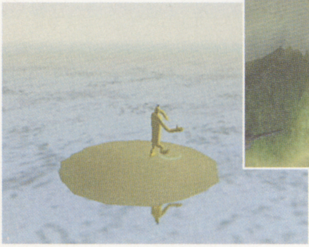
二人の島

赤種族の男女がそれぞれ1人ずつしかいない、文字どおり2人だけの島だ。ほかの種族は、ボックスから出てくるのを待つしかないのだ。しかも陸の部分が極端に少ないので、ところどころに島を作って集落を発生させなければならない。



⬆マップ名のとおり2人しかいない。まずは集落を作ることから始めよう。

⬇どの方向を向いても海しか見えないが、浅いのでアゲるのは楽。



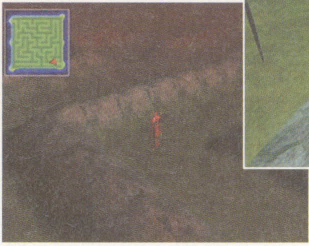
まよい道

マップ全体が迷路のような形をしている。似たような地形が続くのでマップをよく見よう。とにかく広いので、移動が大変だ。島民はあちらこちらに散らばっている。彼らを見つけないことには集落も作れない。探しだしてほかの島民のところへ連れていこう。



⬆壁は歩いて簡単に登れるが、小さな島民はほとんど見えない。

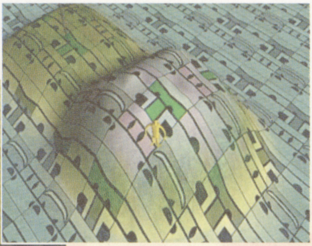
⬇迷路よりもむしろ、その広さがやっかいだ。ジャシンでも時間がかかる。



番長惑星

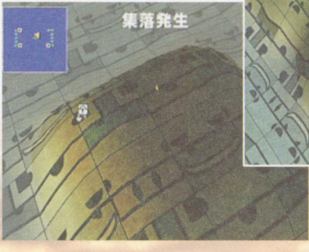
地面の模様がほかとまったく違っているが、普通の地面と見た目以外に異なる点はないので、アゲ・サゲなどは普通にできる。このマップも極端に陸地が少ないが、島民は最初から全種族そろっている。

ところで、番長惑星って……。



⬆地面の高さが変わると、模様に合わせて色も変化するのだ。

⬇ここもほとんどが海。また、バルド島と同じで最初に集落が4つできる。



島民の評価

役に立ちそうだけど、なんだかよくわからない島民たちの評価。よく読むと、深い意味がありそうな……。

大図鑑の数字と対応

1日の最後に表示される島民の評価では、必ず5種類のメッセージが読める。巨人大図鑑に記される数字は、このメッセージと対応しているのだ。ここでは各項目ごとに、評価の低い順序でメッセージを掲載している。



⬆上から順に身長愛、人間愛、自然愛、散策愛、行動愛に関わる評価。

身長愛

★シーン…
★チイサナ キョジン デスナ
★チッチェー チッチェー チッチェー
★アダナ ハ ボール クン カナ?
★コレデモ キョジン カイ?
★カベノ ッチ デモ
クッテタンジャナイノ?
★キタイ ハズレノ オオキサ
ダッタヨ
★モット キノコ ヲ トリマショウ
★テレビデ ミルヨリ チイサイナ…
★キョジンッテ アンナ サイズ
ナノカナ…
★エ、キョジンノ ハンシン?
★ナントモ イエナイ
★キョジンッテ ナンダロネ
★ニクタイビ オシイ
★シンチョウ ヲ ゴマカシテナイ?
★マ、コンナモンデショ
★デカイ デカイ デカイ デカイ
★ワーオ ビッグ!
★オオモノ ニモ ホド ガアルヨ
★エンキンホウ ガクルイソウダ
★ヤマビコ デイエバ ヤッホー
デスヨネ
★オオキケレバ イイッテモンサ
★ズイブン オオキカッタ ヨネ
★カミナリガ オチソウダヨ
★ボクモ オオキク ナッテミタイナ
★モウスコシ デタイヨウ ガ
ツカメタノニ
★アタマ ガッカエマス
★カオマデ イチマンコウネンアルネ
★ナハ タイヲ アラワス
★クモノウエ ニアタマ ガ
アッタノネ

人間愛

★ノー コメント
★ボウクン ダネ
★ミタラ ニゲル ヨウニ シテマシタ
★サワラヌ カミ ニ タタリナシ
★シンデ ホット シタ
★テルミー ホワイ?
★ニンゲン ヲ カエセ!!
★クッテモ イイ?
★モット シンミ ニ ナッテクレヨ
★ナメラレタ!
★ヤサシク シテヨ!
★オニイサント ヨンデ イイカ?
★イイヤツ ダッタノカ ワルイ
ヤツ ダッタノカ…
★ハイリヨ シテクレテイタ トオモウ
★ムードメーカー ダッタヨネ
★オモイヤリ トハ ヒトヲ
オモウ ココロ
★ホントウノ キミハ
ソンナンジャナイ ハズ
★ノコサレタ ヒト ガ カワイソウダ
★イツマデモ トモダチ デイヨウネ
★ダイスキ ヨ!
★アイツ… ダレカニ ニテタヨネ
★イイヤツ ダッタヨ
★チュー シターイ!
★オカーサーン!
★ウチノムスメ モラッテクレ
★カリスマ ダネ
★スキダー
★チュー シテモ イイ?
★オトーサーン!
★ワン ラブ

自然愛

★コンナ タイラナトチ ジャ スキー
デキナイヨ
★オゾンソウ ガタリナイ
★ダイチ ニハ ムカンシンナ
ヤツ ダッタ
★チュウイリョク ガ サンマン
ダッタノカナ?
★キホン デキテル?
★イノリノ コトバ ガ
オモイダセナイ

★ヤマヲ コエラレナカッタ
★モット ジメンヲ
アイシテホシカッタ
★ウラヤマ デ マッテル カラ
★マヨイナガラ シンデシマッタ
★ソシテ マタ ヨルガクル…
★キホン ガ ナッテマセンヨ
★イッショウケンメイデ
アタリマエサ
★ワビ ト サビ ガ ワカルヤツ
ジャッタ
★シゼン ノ ホウソク ヲ
ツカンデイタ
★ツチ ニ カエレテ ヨカッタネ
★ウチュウテキナ ダイコンラン ヲ
マキオコシタ
★トギスマサレタ オト ガ
キコエル
★マグマニア ダッタノカイ?
★ホシクサ ノ ベッド デ
ネタイヨネ
★シゼン ノ レイガ
シュクフク シテイル
★ジンセイトハ イツモ
ハカナイ モノ ヨノウ
★スルドイ タイミング カンカク
ダッタ
★チカクヘンドウ マニア ダネ
★ツライトキ ハ ヤマ ニ ノボロウ
★ツチイジリ ガ トテモ
スキダッタヨナ
★アレ ガ カレノ ホントニ
オモシロイトコロ デシタヨ
★レキシ ニ ノコル ギョウセキ ダ
★チジク ガ カタムイタヨウ デスネ
★アゲ サゲ ハコビ ノ ジンセイ
ダッタ エライ!

散策愛

★ゼンゼン アルカナカッタ
ジャン!
★ワイルドサイド ヲ アルケ
★シュタイセイ ガ ナイデスネ
★ホウコウオンチ ダネ
★ヨツンバイ ニ ナッテミロ!
★アンマリ オサンポ
シナカッタ ノネ
★カノジョ ト サンポシタラ
モット タノシカッタノニ
★オサンポ シタノカナ?
キモチイイノニ
★コンド ハ イッショニ
ツレテッテクレ
★カレ ハ シンネン ヲ
ツラヌケタノカナ?
★マダマダ コレカラッテ トキニ…
★ギョウチュウ デモ
カッテ イタノ?
★ソレガ ヤツノ アキレスケン ダネ
★ホウロウ ノ ジンセイ
ダッタミタイダ
★ミエナイ モリ ガ ミエテクル…
★ヤスミ ノ クニ ヘ…
★サンポ サキ ハ
ヤミノナカ ダッタ
★アト イッポ ダッタノニ
★ジャンプ ノ シスギデ
イカスイ カイ?
★ナニカニ トリツカレテイタ
ヨウ デシタネ
★リラクゼーション ダッタ
★アシタカラ サビシクナル ナ
★サンポズキ ダッタナ
★セイシュン ヲ
トウニュウ シテイタ
★イイアセ カイテタネ
★アシタカラ オレモ
タビ ニ デヨウ
★ロウハイブツ ガ
カンゲン サレマシタ
★ヨーク アルイテイタ ミタイダネ
★イチオク カロリー ショウヒ シタ
★タクサン アルイタネ
オツカレサン

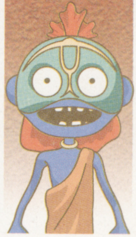
行動愛

★コワレテル コワレテル
★イカリ ヲ コメテ
コブシ ヲ フルエ
★ケッキョク オマエ ハ
ナニモノ ダッタノダロウ?
★オレニモ ナニカ クレナイカ?
★ナニカ クレタノム
★ドウテス コレカラ マジメニ…
★ガンマハ ガ デテイタ!
★カンセイノ タレナガシ ダネ
★ワキ ガ アマカッタ ヨウジャナ
★ハタラク ダケガ
ノウ ジャナイノニ
★キミ イジケテナイ?
★カラダノ ミズヲ イレカエロ
★オチツキ ガ アリマセンデシタ ネ
★ダレカ オレノ ハナシ キイテヨ
★ツメガ アマイノサ
★タメイキ ヲ ツクノミ デ
アリマス
★オツカレサマデシタ
ユックリ ヤスンデ
★コノハノヨウニ ホンロウ サレタ
★ツメタイ ノミモノ デモ ドウ?
★アクシュ サレタラ
ツブレチャウ!
★ショウブ ニ デテタナ
★マエノメリ デ イキテタネ
★アタラシイ セカイノ
キジュン ヲ エタ
★キミノテ ヲ ニギラセテクレ
★アライ イカゼ
★ハート カラ オンガク ガ
キコエル…
★アバヨ オレタチノアコガレ…
★オカゲ デ ヤルキ ガ
ワイテキタヨ
★オシイ キョジン ヲ ナクシマシタ
★ヒカリ ニ ツツマレテル ミタイダ

ソドルメモ



ゲームではさかのぼって読むことができない、とても役立つ「ソドルメモ」を、49日ぶん一挙掲載！



1日め　このメモについて
このソドルメモ、ゲームプレイに役立つかもしれない情報やヒントを毎日、日替わりで更新してお伝えするものじゃ。ちなみにここで言う「毎日」つまり「一日」とは、ゲームの中で日が暮れるまでのことじゃ。実時間にしておよそ30分くらいじゃな。このゲームの初心者は毎回チェックしたほうがいいぞ。

2日め　ゲームの目的1
このゲームの目的は、16種類のモニュメントをすべて完成させることじゃ。とは言うものの、巨人は間接的に人間を手伝うことしかできないがのう。

3日め　ゲームの目的2
モニュメントの建設は人間の集落が成長し、ある段階に達したときから開始される。モニュメントの建設時に巨人が「花」を投入しないと、「味のないモニュメント」しか建たない。
この「味のないモニュメント」は、ゲームの目的である「モニュメントを16種類完成させる」の「16種類」にはカウントされないから注意が必要じゃ。

4日め　ゲームの目的3
「モニュメントを16種類完成させる」ことを効率よく行うには、「モニュメントリスト」を見ながらゲームを進めるとよい。「モニュメントリスト」のカラーリングが、新しく建築されるモニュメントのヒントになっておるのじゃ。

5日め　ゲームの目的4
ゲームの目的があるからこそ、寄り道がある。寄り道は案外楽しいものだぞ。

6日め　人間の欲求
人間は巨人に対して4つの欲求をする。「アゲ」「サゲ」「木をくれ」「ドケてくれ」の4種類じゃ。人間の力ではどうにもできないことじゃからな。巨人が人間の欲求に応じた行動をとれば、人間はきっと巨人に感謝の念を抱くじゃろう。

7日め　新しい集落
「モニュメントを16種類完成させる」には「新しい集落」を作る必要がある。これには巨人の手助けが必要じゃ。まず人間を一人、「新しい集落」を作りたい土地に運ぶ。この土地は、他の集落とある程度の距離が離れていなければならない。次にもう一人同じところに運ぶと、「新しい集落」が作られる。だが、注意しなければならないのは、「異性同士の組み合わせ」でなければ「新しい集落」は作られることがないということじゃ。

8日め　花の作りかた
味のあるモニュメントを建設するためには「花を投入」しなくてはならない。花は自然に生まれるものではないので、巨人が作らなければならないのだ。花の作りかたは簡単じゃ。木を一カ所に密集させてみるとよい。中心に花が生まれるじゃろう。その際、ボーナスとして木が一本追加されておる。

9日め　花は希少
「花」は、この世界にひとつしか存在することができないのじゃ。もし、世界のどこかに花があると、せっかく新しい花を作っても消滅してしまう。そのときは、マップをよーく見つめて花のありかを探すのじゃ。

10日め　木について
「花」を作るためには、「木」が必要じゃ。人間が「緑のエネルギー」のない土地に建物を建てようとするときにも木が必要になる。

11日め　木の増やしかた
「木」を増やす方法は、「花」を作る方法と同じじゃ。おさらいになるが「木を一カ所に集める」じゃったな。それと同じ方法で木を増やすことができるのじゃ。

12日め　人間の感情
人間は巨人のふるまいをよく見ておる。目立つからのう。巨人が「人間にとって好ましい行動」をしたときに、人間は「ハート」を。逆に「人間にとって好ましくない行動」をしたときには「ドクロ」を巨人に放ってよこすのじゃ。

13日め　ハートとドクロ
人間が出した「ハート」と「ドクロ」が画面の周りにはりついていくじゃろう。どちらかのマークが「画面を一周」したときに、巨人は今よりもちょっと大きなサイズになるんじゃ。もうとくに知っているかもしれんがのう。

14日め　大きくなると
巨人が大きくなると、小さいときには「持てなかったものが持てる」ようになったり、「移動速度が速く」なったり、「急な斜面を昇り降りできる」ようになる。その反面、集落に近づくときにはよ〜く注意しないと「建物を

破壊してしまう」こともあるから困ったものじゃ。

15日め 巨人の寿命

巨人は太陽が昇るとき現れ、沈むときに消えてしまう。つまり巨人は、太陽の化身のような存在なんじゃ。

16日め ヘンポについて

巨人のヘソの下にある突起物ヘンポ。人間の場合、この部位は「臍下丹田」といって、「気」の力が集中するポイントと言われている。巨人はその「臍下丹田」がポコリと外に飛び出しているというわけじゃ。だから、巨人は超人的な力で地面をアゲ・サゲすることができるんじゃろうな。

17日め 空の色

ラブ巨人のときの空の色は青色だ。南国らしい雲が浮かんでおる。ところが、ヘイト巨人に変身すると空に星が浮かぶ。夜になったわけではないんじゃが、不思議なもんじゃのう。

18日め 世界の果て

このゲームの世界には「果て」がある。果ての先にあるものは何じゃ？ その先に世界が続いていたら、果てではない。う～む。考えてわからなければ行ってみることじゃな。

19日め ふんばり

足下に何かがあるときや、急な斜面にさしかかったとき、巨人が転びそうになることがある。もしそのまま転んでしまって、下に集落があったりしたら悲惨じゃ。転ぶのを避け、ふんばるには、コントローラーをガシャガシャとやってみるといい。

20日め ボックス1

家を持ち上げるとボックスが現れることがある。ボックスの中にはさまざまなものが入っている。これを上手く使うことでゲームを効率よくすすめることができるじゃろう。

21日め ボックス2

地中に埋まっているボックス以外に、空から降ってくるボックスもある。ボックスは「巨人になれなかった何か」からのプレゼントじゃ。それって何のことだと思う？

22日め 荒れ地

木のエネルギーがない地面は、「荒れ地」じゃ。荒れ地に建物があると壊れてしまうぞ。逆に荒れ地に木を置いてやれば、その土地には木のエネルギーが注入されて荒れ地ではなくなるのじゃ。

23日め 巨人の入滅

時の流れは絶対的なものじゃ。なにをどんなにがんばったとしても、太陽が沈むと同時に巨人は「入滅」し、活動ができなくなってしまう。無常じゃのう。

24日め 人間の評価

巨人が「入滅」した後、その巨人に対して人間たちがどんな評価を下すのか。ゲーム中ではうかがい知ることができない。人間たちのナマの声を聞くことができる。次のプレイはその声を参考にしてやってみるのもいいじゃろう。

25日め 秘密技伝授1

巨人が一定以上の大きさになると、すばらしいアゲ・サゲができるようになる。XボタンとYボタンを同時に押すのじゃ。すると地面は見事なまでに平坦になる。この技を使うと、おもしろい地形を作ることができるのじゃ。

26日め 秘密技伝授2

もう気づいているかもしれないが、急な斜面のてっぺんに立ち、AボタンとBボタンを同時に押すことで、巨人はすべり降りることができるのじゃ。この技を使って、華麗に集落に登場するとかっこいいぞ。

27日め 秘密技伝授3

もう気づいているかもしれないが、ラブ巨人よりもヘイト巨人のほうが移動速度が速いんじゃ。体が小さくて、なかなか目的地に着けないときにはヘイト巨人でゴー！ じゃ。

28日め 秘密技伝授4

ラブ巨人とヘイト巨人ではジャンプの高さがだいぶ違うんじゃ。遠くまで飛びたいときにはヘイト巨人のジャンプでゴー！ じゃ。

29日め 災害

予期せぬときに突然起こるのが、「災害」じゃ。ひどい災害が起きるとせっかく発展した集落も一瞬にして壊滅してしまうことがある。しかし、悲嘆にくれる前に知っておくべきことは、災害それぞれに撃退法があり、また防御する術もあるということじゃ。

30日め 巨人大図鑑

「巨人大図鑑」で、初代から49代までの巨人を閲覧することができるのじゃ。なぜ49代までかは、自分で考えてみておくれ。

31日め ヘイト巨人の衝撃波

ヘイト巨人になってコントロールスティックを倒しながらAボタンを押すと、衝撃波が打てる。これを使って災害を撃退したり、建物を破壊したりすることができるのじゃ。

32日め 提案

人間たちとの生活に疲れたら、鳥や動物、魚たちと戯れてみるのもよい経験じゃ。

33日め 宝探し

島には宝が埋まっていることがある。宝の位置を発見するには、遊び人を連れて歩きまわってみることじゃ。

34日め ゲームの目的リピート
このゲームの目的を覚えておるか？「人間たちに16種類のモニュメントを建築」させて、「モニュメントリストを完成」させることじゃ。もう目的は達成したじゃろうか？

35日め ヘイト巨人
ヘイト巨人に変身したとき、流れ星を見ることができたらラッキーじゃ。流れ星が消える前に願い事を唱えてみるのもなかなかいいかもしれない。

36日め マップ1
島で何かが起こったときは画面左上にマップが登場する。スタートボタンでポーズして「マップを拡大」し、「ズームイン」すると、その詳細を眺めることができるのじゃ。

37日め マップ2
マップを画面に出したければZボタンを押すのじゃ。もう一度、Zボタンを押せばマップは消える。

38日め 火山
マップのところどころに「大地のうずき」が存在する。うっかりそれを踏んづけてしまうと、火山が活動を開始してしまうのじゃ。

39日め 巨人大図鑑
巨人大図鑑で49世代分の記録が見れることはもう知っているじゃろう。そのとき、画面左側に出るカードの絵柄は、なんとなく物語風になっているのじゃ。どんな物語かは想像にお任せする。

40日め もう飽きた？
このメモを読んでいるあなたは、このゲームをもう40回もプレイしていることになる。まだ夢中で遊んでいるじゃろうか？もしかして、もう飽きてしまった？単調な作業の繰り返しの中に意外なドラマが潜んでいたりもするんじゃ。頭をフレッシュにして、別の視点からいろいろやってみるといい。

41日め 語り尽くした
さて、そろそろ語ることもなくなってきた。これだけプレイしていれば、もうゲームには充分慣れたことじゃろう。ワシの知っていることよりも多くのことを、あなたは知っているかもしれない。ワシもそろそろ休ませてもらうとしよう。

42日め 休み
………。今日はちょっとお休みじゃ。

43日め 取扱説明書
おお、そうじゃ。このゲームには取扱説明書がパッケージの中に入っておる。一度、目を通しておいても損はないじゃろう。

44日め 巨人らしく1
人間たちの欲求に応じることに疲れたならば、無理をすることはない。自分の心に忠実になって、巨人らしく勝手気ままに振る舞ってみるのもいい。

45日め 巨人らしく2
ヘイト巨人になって暴れまわるのも結構楽しいと思うが、調子にのりすぎて人間たちがいなくなってしまうと、それはそれで寂しいものじゃぞ。

46日め どのくらい？
巨人として、どれくらいの大きさが気持ちいいかな？ワシはかなり大きな巨人が大好きじゃが、あまり大きすぎると人間たちを踏みつけてしまったりして、苦労も多いじゃろう。

47日め 驚いた！
このゲームソフトは64DDというハードで一度リリースされたものじゃ。64DD版を遊んでくれた者はグラフィック表現の飛躍に驚いたじゃろう？ワシも驚いておる。



48日め 今さらじゃが
このゲームの目的は「16種類のモニュメントをすべて完成させる」ことなんじゃが、実はモニュメントの数はもっとあるのじゃ。巨人にラブとヘイトの二面性があるように、モニュメントにも二面性がある。

49日め ありがとう
このゲームを遊んでくれて、ワシは本当にうれしいのじゃ。ワシの心は感謝の気持ちでいっぱいじゃ。以下の5文字に万感の思いを託すことにする。「ありがとう」



『巨人のドシン』ディレクター 飯田和敏さんインタビュー

僕はドシンのしもべでした

常にちょっと変わったタイプのゲームを作る飯田さんに、ドシンの誕生から次回作についてまで、すべてを語ってもらった!!

♥巨大なものに憧れて……

ゲームキューブ版で初めて『巨人のドシン』を知ったユーザーが多いと思うんです(※1)。そもそも、最初に『巨人のドシン』を作ろうと思ったきっかけは何だったのですか。

飯田 10数年前に僕がゲーム作りを始めたとき、作ってみたいテーマをいくつか持っていたんです。原始人のゲームと海の中のゲーム(※2)、そして巨人のゲームとね。だから、最初から巨人をテーマにしたゲームを作りたいと思っていたんです。どんなゲームにするのかは具体的ではなかったんですけど、とにかく画面をはみ出すくらい巨大なものが出てくるというゲームは、笑えるんじゃないかと考えていましたね。

大きなものに惹かれたのですか。

飯田 そうですね。学生の頃『R-TYPE』(アイレム)というシューティングゲームがあって、それにスクロールしてもスクロールしても続く巨大な戦艦が出てきたんですよ。あと、映画『スター・ウォーズ』のオープニングで登場する帝国軍の戦艦とか、アニメ『宇宙戦艦ヤマト』の敵の戦艦とか。そういった画面に収まりきらないでかいものを見たのが、発想の原点ですね。『ヤマト』を見たのは小学生の頃でしたが、その頃から巨大なものを自分で動かしてみたいという気持ちが熟成されていました。

あたためていた巨人のゲームを、64DDというハードで作ろうと思った理由は何だったのですか。

飯田 大容量メディアだったということが理由のひとつです。巨人がマップを作り変えていくというゲームにしたかったので、変更されたマップデータをすべて記録するためには大きな容量が必要だったんです。

それから、64DDがおもしろかったのは、ソフトウェアと記録メディアが1枚のディスクで供給されるというスタイルですね。自分の買ってきたものが、どんどん変わっていくというおもしろさがあると思ったんです。古本屋で買った本に、付箋が貼ってあったり、線が書き込んであったりするじゃないですか。そういうのを見るのが、僕はけっこう楽しいんです。最初に買った状態から、どんどん手を加え変わっていく楽しみを持てるのが、64DDというゲーム機だったと思います。



飯田和敏さん
1968年11月26日東京に生まれる。多摩美術大学在学中からさまざまなマルチメディアタイトルの制作に関わり、株式会社アートディンクに入社。『アクアノートの休日』『太陽のしっぽ』を開発した後独立し、パーラムを設立。

http://www.kyojin.com/



❤キューブ版スタート！

ゲームキューブ版は、いつ頃からスタートしたのですか。

飯田　２０００年のスペースワールド前日に、任天堂からゲームキューブの発表があったんですね。そこで「Ｎ64に比べてゲームが作りやすい」といったことがアピールされていて、そのときは「ホントかよ」と思っていたんですが（笑）。それからしばらくして、だんだんゲームキューブが具体化していくにつれて「次はゲームキューブでゲームを作りたいな」と思うようになったんです。いっぽう64ＤＤのほうが終息していくのを見て、もったいないなと感じていました。せっかく作った『ドシン』を、もっと多くの人に遊んでもらいたいと思ったんです。64ＤＤ版を宮本さん（※3）が気に入ってくれていたのも大きかったですね。そんなこんなで本格的にゲームキューブ版に着手したのは、２００１年の６月前後です。

開発はスムーズでしたか。

飯田　ではなかったです。最初は64ＤＤ版の移植という気持ちが大きかったんです。64ＤＤ版を移植して、ちょっと改良を加えるといった感じですね。けど、ゲームキューブのパワーが僕らの想像以上にありすぎて、これはただ移植するだけじゃだめだな、つまらないなという予感がしたんです。それで、もう移植という中途半端な考えは捨てて、一から作り直そうと決めたんです。だからゲームキューブ版は、遊びの要素としては64ＤＤ版と同じものが多いんですけど、全部作り直しているんですよ。グラフィックはもちろん、島民の思考も含めてすべて刷新しています。表面的には似ているけど、まったく違うゲームなんです。

❤赤い巨人の誕生秘話

ところで巨人は、なぜ小さくならないんですか。

飯田　ドクロを吸い込むと小さくなるとか、普通はそう考えますよね。最初はそういうことも考えていたんですけど、巨人というモチーフを際だたせるために、どんどん大きくなってしまうという不可逆的な存在にしたかったんです。そうすることで、巨人が持っている孤独感のようなものが表現できると思ったんです。時間の流れがあるゲームというのも理由のひとつですね。時間は逆戻りしないでしょう。だから巨人も同じで、器用に大きくなったり小さくなったりできるのは変だと考えたんです。より巨人らしくあるためには、どんどん大きくなることだと思ったんですね。そのかわり、翌日になると元の大きさに戻るというシステムに落ち着いたんです。

しかし、ゲームとして成り立たせるためには、小さくなる以外のデメリットが必要ですよね。

飯田　大きくなることに、メリットとデメリットを持たせようとしたんです。大きくなればなるほど速く動けてうれしい反面、島民を踏みつぶしてしまうというジレンマもある。その構造は、人生を表しているんじゃないかと思っているんです。存在が巨大になればなるほどマイナス面も増えてくるけど、だからといってあまりナイーブになってもしょうがないよというメッセージを込めているんです。

最初から、黄色い巨人と赤い巨人がいたんですか。

飯田　いや、最初は黄色い巨人だけでした。そもそも巨人にいろいろなアクションをさせたかったんですね。たとえばパンチとか。けど、いろいろなアクションを各ボタンに割り振っていくと、どうしてもボタンの数が足りないんですよ。Ｚボタンを押しながらＡボタンとかも考えたんですが、操作が複雑になりますよね。ずいぶん悩んだんですけど、巨人自身を別のモードに切り替えればいいんじゃないかとある日思いついたんです。映画『大魔神』がヒントになったんですけど（笑）。

結果的に巨人を２タイプに分けたことで、ゲームがすごく固まったんじゃないですか。

飯田　そうですね、それはあります。それぞれの巨人にどういう特性を持たせようかと、いろいろ考えが広がっていきましたからね。

大きくなることでメリットとデメリットがある巨人、豊富なアクションを持つ巨人、それらが決まったとき、その巨人でプレイヤーに何をさせようと考えましたか。

飯田　町作り。これは最初に巨人のゲームを作りたいと考えていた頃から、セットで考えていました。何本かの名作シミュレーションゲームをプレイしたとき、町作りという遊びがすごくおもしろかったんです。ここに巨人が出てくると、もっとおも



しろいなと考えていたんです。

町作りというと都会を想像してしまうのですが、舞台はなぜ南国の島だったんですか。

飯田　南の島が好きだったから（笑）。もう、それだけの理由です。バリ島が好きで何度も行ってるんですよ。南の島は暑くてのんびりしているのがいい。

1プレイ30分という時間は、どうやって決めたのですか。

飯田　64DD版を作っていたとき、スタッフから「ゲームのプレイ時間は？」って聞かれたんですよ。それですごく困ったんですが、ゲーム機ってテレビにつなげて遊びますよね。じゃあ、テレビの前に座っていて折り合いのつく時間は30分だなと。テレビ番組は30分のものが多いでしょう。それが理由です。実は、15分バージョンも作っていたんですよ。それをプレイしても結構グッときまして（笑）。「えっ、いま運んでいるのに、もう終わっちゃうの？」みたいな。

1プレイごとに、1日の終わりを体験するゲームですからね。いろいろな終わりの状況が考えられます。

飯田　人によって、1日の終えかたの美学みたいなのがあるんですよ。海に入っていく人、山の頂上に向かう人、集落で立ちつくし島民に囲まれてにぎやかに終わる人。テストプレイをしてくれた人たちそれぞれに、そういう美学があるのを見て、決まった時間単位で区切っていくやりかたは正しいし、おもしろい遊びだなと思いましたね。

誤解のおもしろさ

今回の役割は現場監督ですか。

飯田　なんだろ…。まあ、そんなところです。あまりね、自分のゲームという意識はないんですよ。だから現場監督とかディレクターというよりは、ドシンに仕えたという意識が強いですね。ドシンのしもべ（笑）。

ゲームキューブ版を作るときに、コントローラの違いについてはどのように考えましたか。

飯田　僕はN64のコントローラが大好きだったんですよ。とくに、センターグリップを握るライトポジションの持ちかたが。だから、最初はゲームキューブのコントローラになじめなくてすごく困りました。でも、移植の考えを捨てたことをきっかけに、だんだん好きになりました。手の中にすっぽり収まる感じがよかったです。今では好きなコントローラですよ。それでもN64のコントローラは、僕にとって別格ですけどね。

ゲームキューブのコントローラの特徴であるCスティックが、カメラに割り当てられましたね。

飯田　そこはすんなりと。黄色はカメラにというのを『マリオ64』に刷り込まれていたので（笑）。それなのに、ほかのゲームはカメラに使ってないんですよね。『ルイージマンション』も『ピクミン』も。「あれー？」と思ったんですが（笑）。

Aボタンでモノを持ち上げたあと、歩いているときAボタンを離してもモノを下ろさないじゃないですか。あれは、カメラを操作しやすいようにそうしたのですか。

飯田　そうですね。これは、僕や64DD版のスタッフでは発想できなかったアイデアなんです。今回プログラムを担当したジャイルズ・ゴッダードさん（※4）が、こうしたらいいだろうってアドリブで作ってきたんですけど、それを見たときはこういう解決法があったのかとびっくりしましたね。

今回は、ジャイルズさんの力が大きかったと聞いています。

飯田　大きかったです。英語と日本語で言葉がうまく伝わらない部分もあり、絵を描いたりして説明するんですが、それでもやっぱり誤解が生じるんですね。でも、その誤解がいい方向へ作用することが多かったんです。伝えたことがそのとおりに仕上がってこないと、普通だったらさらに打ち合わせを重ねるじゃないですか。今回は、それをやめちゃったんです。誤解があって生まれてきたもののほうがおもしろい、っていう部分が多かったんでね。

ほかに、そのような誤解から生まれた仕様はありますか。

飯田　誤解じゃないんですけど、遊び人を別の集落に連れていくと、すごい数のドクロが出るんですね。ジャイルズさんにドクロを出してくれとは言いましたが、あんなに出せとは言ってない。けど、それを見て一発OKでした。あと、鳥を頭にのせると空を飛べるっていうのも彼のアイデア。本人はこっそり入れたらしいんだけど、たまたま僕が気がついて「こういうの作ったでしょ？」って言ったら、「どうして気がついたんだ？」って（笑）。ほかにも、僕らが気がついていない彼のいたずらがあるかもしれない。



飯田さんのお気に入り

ゲームキューブ版では、島民に男女の区別ができました。

飯田 ハードが変わって、扱えるデータ量が格段に増えたことが大きいですね。男女の区別は64DD版のときにやりたかったことだったんですが、今回ようやく実現できました。そうそう、ゲームキューブ版で僕がいちばん好きなシーンは、新しい集落を作るときに島民の男女を連れていくと、ポッと赤くなってハートが出るところなんです。かわいい(笑)。

ほかに、お気に入りの部分はありますか。

飯田 僕はノーティが好きで、もっと目立たせたかったんです。もともとの設定は、ノーティとは遊び人だったんですよ。集落の周辺に、同心円状にノーティの集落があって、島民たちはノーティを排除したがるんですね。けど完全に排除してしまうと、島民たち自身の集落もさびれてしまうというような構造を考えていたんです。島民にとってノーティはイヤな存在だけど、集落の発展にとっては欠かせない要素で、島民とノーティの人口のバランスを考えなければならないという遊びですね。

花も新しい要素です。

飯田 ゲーム性を高めるために入れました。花を作るタイミングとか、花を運ぶときに間に合うだろうかとか、いろいろ考えることが多いでしょう。実は、最初は花をいっぱい作れたんですよ。花の連続投入によりモニュメントが光り輝くという仕様だったんですが、花は1つしか咲かないんだと決めたことで、ぐっとゲーム性が高まりましたね。

どかしてくれアイコンは……。

飯田 64DD版では、建物は決まった場所にしか建たなかったんです。ハードが変わったことによって、島民たちが好きな場所に建物を建てるようになったんですね。そうなると、最後に建つモニュメントが集落のはずれになってしまうことも考えられるわけです。それじゃあまずいだろうと思い、最初にモニュメントが建つ場所を決めたんです。その場所にはモニュメントが建つので、じゃまなものがあったときのためにどかしてくれアイコンが必要になったんですね。

気になる次回作は?

64DD版を作っていたときと比べ、飯田さんの中でゲームに対する考えかたは変わりましたか。

飯田 ちょっと変わりましたね。ユーザーのことを考えるようになりました。64DD版ではポーズ中も時間の流れがありましたけど、今回は遊びやすくするために時間の流れを止めているんです。「時間は絶対的なものだからポーズなんてあり得ないんだ」ってかたくなに思っていたんですが、今回は大人になって(笑)。

人間が丸くなった(笑)。

飯田 丸くなったぶん、ジャシンがパワーアップしてバランスをとっているんです。より凶悪な存在になりましたからね。「丸く収まってるんじゃねーよ!」みたいな(笑)。

『ドシン』は自由度の高いゲームだと思います。ゲームの自由度について、どのように考えていますか。

飯田 うーん……、難しいですね。選択肢が多いことが自由度の高いゲームってことではないと思うんです。そういう意味では『ドシン』も同じですけどね。でも、プレイヤーそれぞれが思うところは違うでしょう。たとえば遊び人は、プレイヤーによってじゃま者であったり、宝探しの頼れる案内役であったりしますよね。遊び人に対しての思いは、プレイヤーそれぞれで違うわけです。そういうプレイヤーが持つ妄想度を上げるための仕掛けは作っていきたいですね。僕自身も、そういう妄想を持てるゲームが好きですし。

次回作の構想はありますか。

飯田 『ドシン』をシリーズ化したいとは思っています。いまのゲーム性を発展させた正当進化版と、たとえば『マリオ』シリーズにおける『マリオカート』や『マリオテニス』のようなバラエティものと。どっちもやってみたいですね。

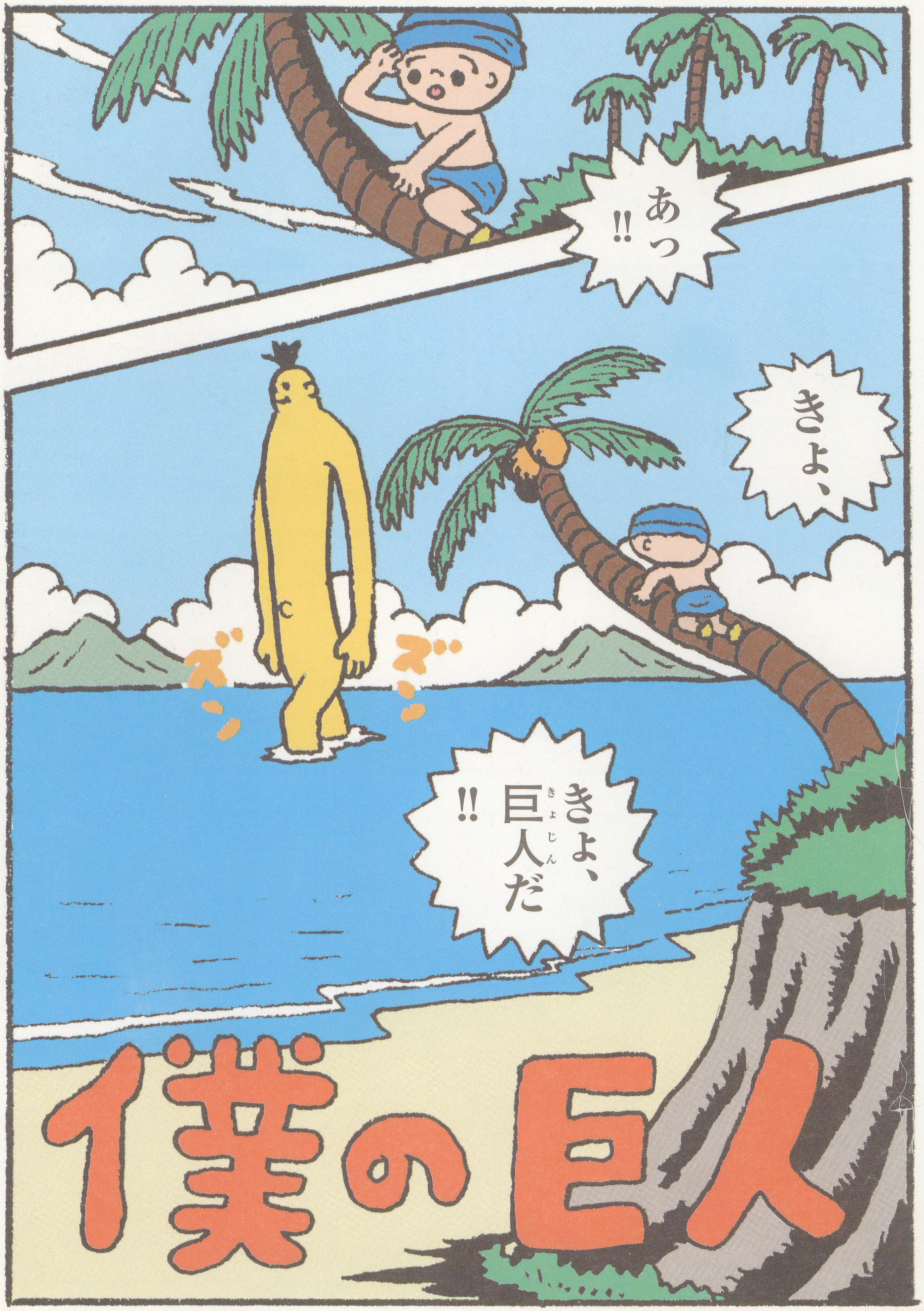


➡飯田さん自身の、ゲームクリエイターとしての持ち味は「南国的いいかげんさ」だそうだ。

※1…『巨人のドシン』の第1作は、99年12月にNINTENDO64の周辺機器、64DD対応ソフトとして発表された。
※2…原始人のゲームは『太陽のしっぽ』、海の中のゲームは『アクアノートの休日』というタイトルで、共にプレイステーションで発表された。
※3…宮本茂さん。任天堂情報開発本部長。『マリオ』や『ゼルダ』シリーズの生みの親。『巨人のドシン』のプロデューサーであり、ジャシンの名付け親でもある。
※4…ジャイルズ・ゴッダードさんは英国人プログラマー。N64の『テン・エイティスノーボーディング』などに関わった。

特別掲載／オールカラー描きおろし漫画

海の向こうに少年が見たものは…？　少年と巨人のちょっと不思議な「いやし系」物語。



作・本　秀康

●もとひでやす●
1969年、京都生まれのイラストレーター・漫画家。おもな著書に『レコスケくん』（ミュージック・マガジン）、『ハロー・グッドバイ』（河出書房新社）などがある。

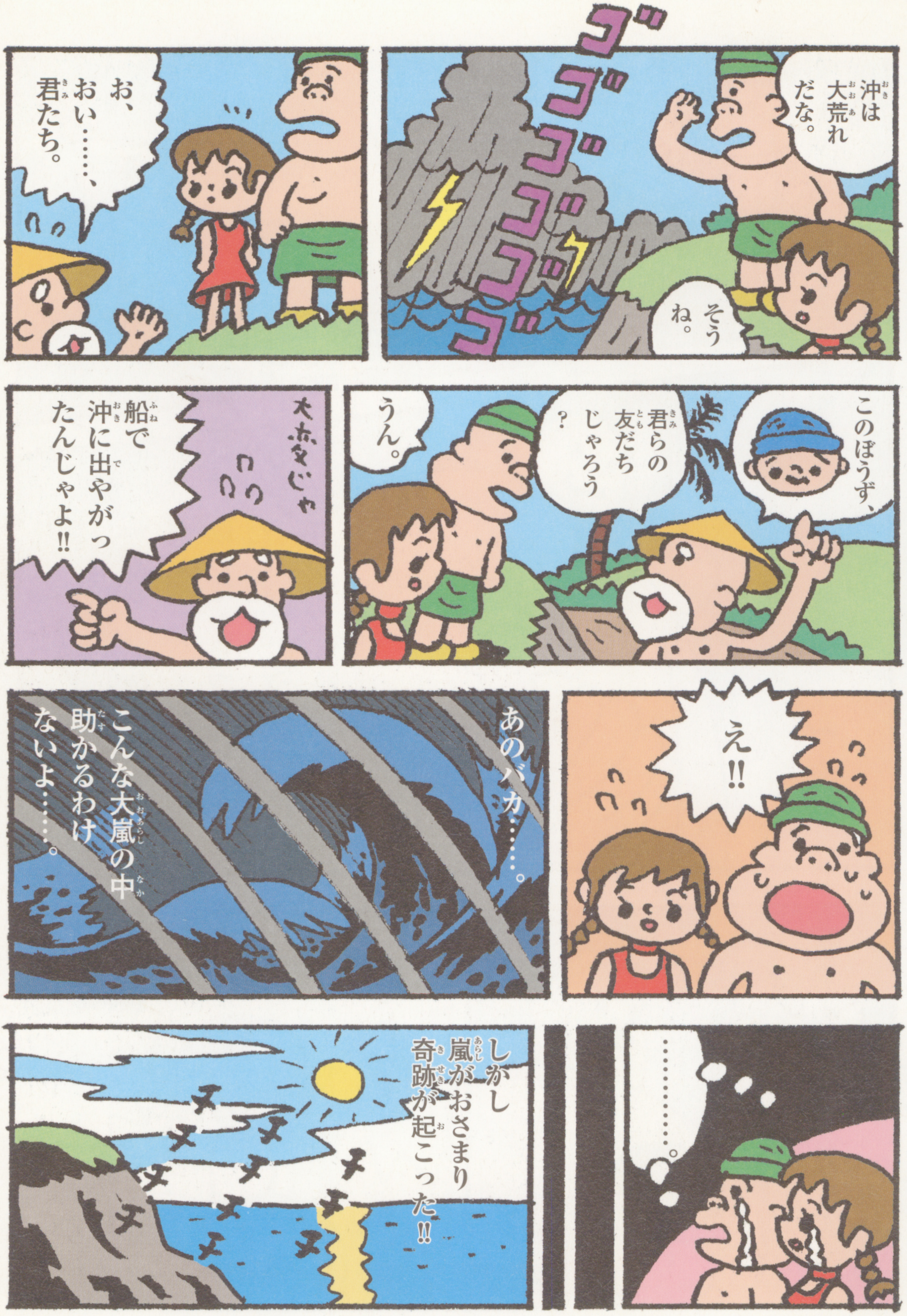


ホントなんだって。
黄色くてこんなに大きいのが……。
海の中をズンズンって。
突然巨人っていわれてもなあ。
うそっぽいよね。
おまえら、
僕を疑ってるのか!!
だって証拠ないじゃん。
よし!!
今から巨人を連れてくる!!
あっ。
……。


とお!!
あっ
ワシの
船!!
ちょっと
借りるよ。
黄色い巨人を
連れてきて
友だちをアッと
言わすんだ。
黄色い
巨人!
そーいや、
そんな伝説を
昔……。
あ!
そんな
ことより
今日は、
午後から
大嵐なん
じゃ!!
危ないから
引き返し
なさい!!
まさかぁ。
いざ
出航。
キケンだぞー



数時間たって……。
カッ
あちー。
いないなー。
キョロ
キョロ
ポツ
あ!?
ザー
しまった!!
大雨だっ!!
ゴオオオオオオオ
うわあああああ!!
ザバッ


沖は大荒れだな。
ゴゴゴゴゴゴ
そうね。
お、おい……、君たち。
このぼうず、
君らの友だちじゃろう？
うん。
大変じゃ
船で沖に出やがったんじゃよ!!
え!!
あのバカ……。
こんな大嵐の中助かるわけないよ……。
……。
しかし嵐がおさまり奇跡が起こった!!


オーーイ
あ!?
ドシンに助けてもらったんだ!!
ねえ。
いたでしょ?
巨人のドシン!!


ドシンは僕の家作りを手伝ってくれたりするやさしい巨人です。
ドシン
ドシン
こっちこっち。
この木、じゃまなんだ!!
コクン
グッ
ズボッ
すごい!!
あとちょっと土地が広ければなあ……。


ヒョイ
うわっ。
スト
いてっ。
ん？
ペター
あ ありがとう!!
僕のドシン!!

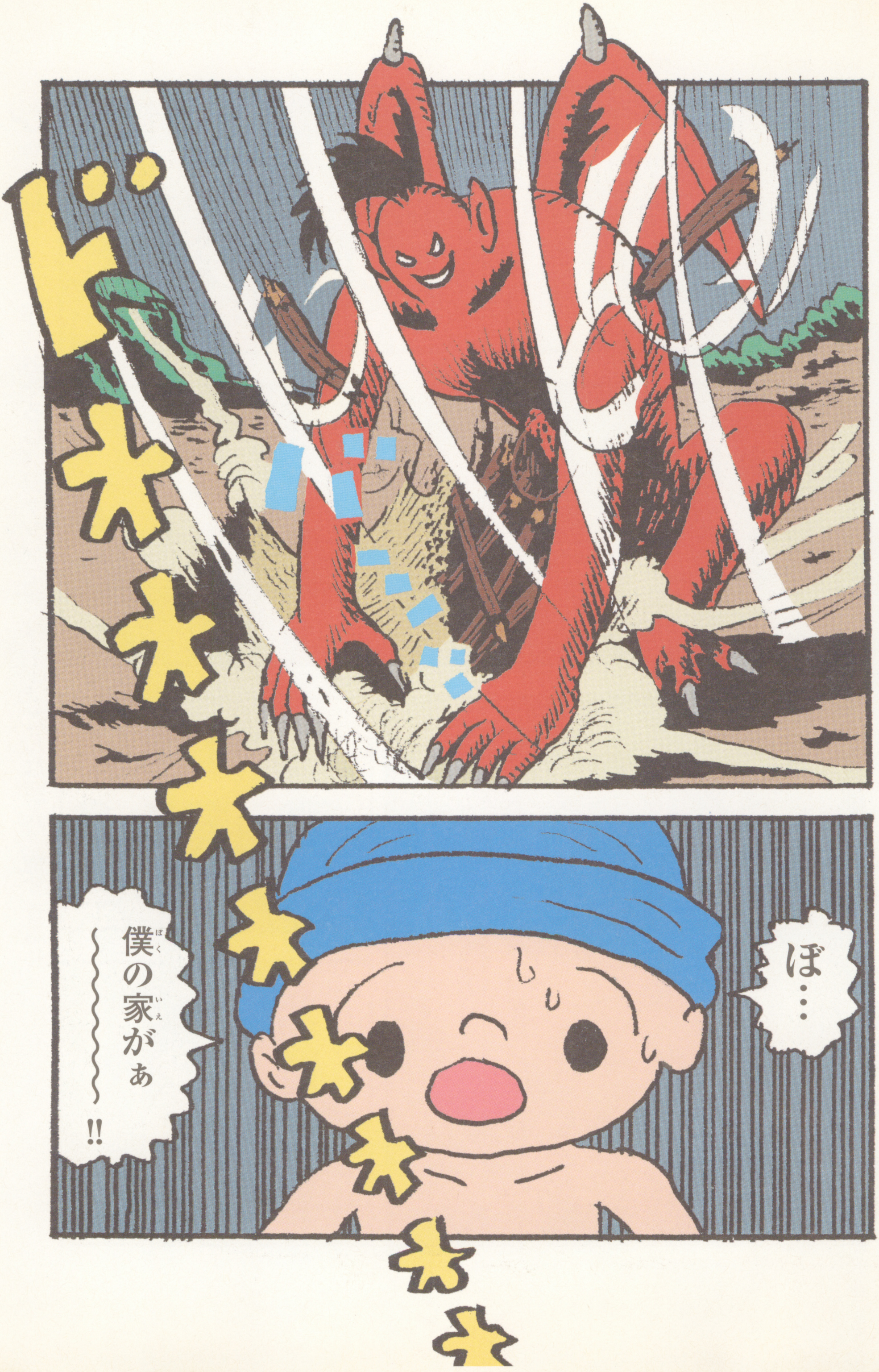

お
重い……。
あれっ
軽くなった!!
ス
よいしょっと。
トントントントン
ドシンのおかげで
最高の家が
できるよ。
ん、
乗れって
か？
ス


ドシンはやさしいね!!
僕はドシンが、
大好きだよ!!
ドド
なんかすご～く広くなったけど……。
ムクムク
わっ!!
ドシンって何者だろう?



わっ いい家!!
これ今日1日で建てたの？
そうだよ。
ま、ドシンのおかげなんだけどさ。
いやー、ホントいい巨人なんだよねー、僕のドシンはさぁー。
うん うん
あれ、なんか……黄色じゃなくなったよ。
クルッ
ん？


うわっ!!
な、なんだ
〜〜〜!?
!!
ヌウ


ドォォォォォォォォ
ぼ…
僕の家がぁ〜〜〜〜!!

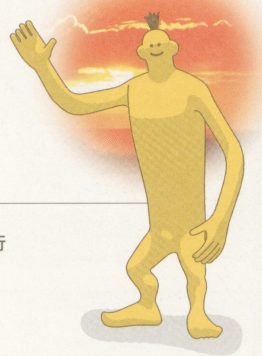
やさしいドシンが、おそろしいジャシンに変身……。こんな巨人、怖すぎる!!



任天堂公式ガイドブック

巨人のドシン®

きょじん



●監修
任天堂株式会社
株式会社マリーガルマネジメント
有限会社パーラム

●企画・編集
尾関友詩（ユークラフト）
星　龍也（ユークラフト）
新田瑞穂
髙山邦雄（小学館）

●カバー・本文デザイン
株式会社エストール

●写真
篠崎　宴

●SPECIAL THANKS TO
飯田和敏（パーラム）

●協力
島津雅文（任天堂）
萩島光明（任天堂）
古田　健（任天堂）
瀧田伸也（ユークラフト）

2002年5月10日初版第一刷発行

発行人　平山　隆
印刷所　共同印刷株式会社
　　　　Printed in Japan
発行所　〒101-8001　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
　　　　振替　(00180−1−200)
　　　　電話　編集03−3230−5395
　　　　　　　販売03−3230−5749
　　　　株式会社　小学館

●ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせにはお答えできません。

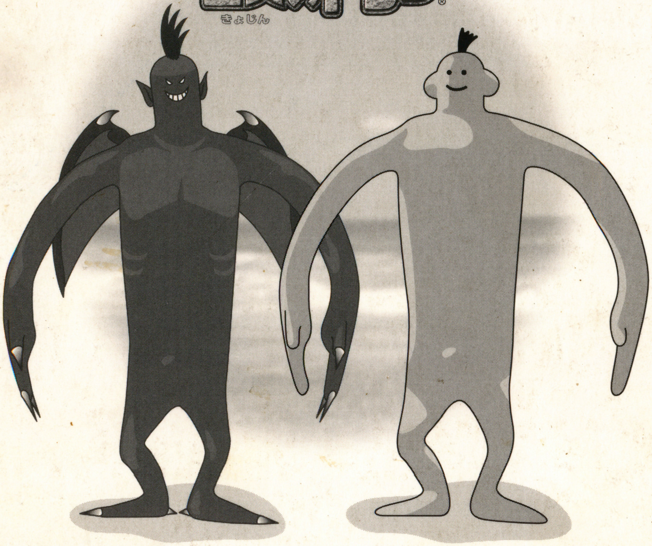
ISBN4−09−106052−8

……と思ったら、ふたたびやさしい黄色の巨人に逆戻り。ホントに不思議な巨人だね。



巨人のドシン

きょじん





ISBN4-09-106052-8

C9476 ¥1000E

9784091060525

定価：本体1,000円＋税

雑誌 69909-52

1929476010001

Nintendo®

任天堂公式ガイドブック

巨人のドシン

WL
ワンダーライフスペシャル

小学館

Nintendo®

任天堂公式ガイドブック

巨人のドシン

WC
ワンダーライフスペシャル

小学館